
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #184
Play
manía
AHÓRRATE 5 EUROS
> CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2 PS3
> LA LEGOPELÍCULA EL VIDEOJUEGO PS3
> LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII PS3
PÁG. 71
> THIEF PS4
> TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS PSVITA
¡Análisis en exclusiva!
Lightning Returns
Final Fantasy XIII
Castlevania
Lords of Shadow 2
Thief
Reportaje
Cine y TV en
PS4
Disfruta de las mejores series y estrenos
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3
GRATIS
Todas las misiones • Arquetipos • Enemigos finales • Trofeos
¡Guía completa!
EXCLUSIVA
¿CAZADOR O CAZADO?
SE ABRE LA VEDA EN PS4
EVOLVE: la evolución de los multijugador
Especial Los juegos + buscados de PSone, PS2, PS3 y PSP


WE ARE ENERGY
DIVIÉRTETE SIN SALIR DE CASA
Recomendaciones personalizadas
Juegos Destacados
POP CORN
ENERGY SISTEM
Energy Android TV Dongle Dual:
Todo el universo Android a tu alcance.
Si estás aburrido de hacer zapping y ver siempre lo mismo, deja que el Energy Android TV revolucione tu televisor. Aprovecha las ventajas que su procesador de doble núcleo te ofrece para navegar por Internet, descargar miles de aplicaciones y disfrutar de juegos. Todo ello en alta definición y sin moverte del sofá.
PVPr: 79,90€ DE VENTA EN:
fnac
www.fnac.es
ENERGY SISTEM
technology with heart
www.energysistem.com

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Presente y futuro

Este mes nuestra portada está dedicada a un juego casi desconocido, una nueva licencia por la que hemos querido apostar porque no sólo tiene pinta de convertirse en uno de los grandes de este año si no, sobre todo, porque apuesta por evolucionar en un género que ya empieza a mostrar síntomas más que visibles de agotamiento.

***Evolve* quiere aportar un soplo de aire fresco a los juegos acción online**, apostando por unas mecánica que, sin ser 100% innovadoras, sí que prometen sorprendernos. Hasta yo, que no soy muy fan que se diga de esto de los juegos de tiros, me siento atraída por la idea de ser cazador y presa, de pegar tiros o usar las garras. El juego se pondrá a la venta este mismo año para PS4, uniéndose a una interesante lista de juegos que presagian un 2014 calentito para los propietarios de la nueva consola de Sony. Y es que *Thief, InFamous Second Son* o *The Order* (por citar sólo algunos) aportan, cada uno a su manera y cada uno con su estilo, nuevas formas, nuevos ambientes y nuevos posibilidades de juego, prometiendo evoluciones tanto técnicas como jugables. Que, no sé qué pensaréis vosotros, se echan casi más de menos que unos cuantos polígonos más o unas texturas más luciditas...

Pero sin correr hacia la next gen, los últimos lanzamientos para PS3 también son capaces de dejarnos con la boca abierta. Sorprende ver la calidad de *Castlevania Lords of Shadow 2* y el acierto con el que en Mercury Steam han sido capaces de ensamblar un sistema de juego que mezcla lo mejor de la saga con nuevas sorpresas; capaz de unir un amplio escenario que explorar con libertad con las mecánicas de juegos guionizados, tipo *Uncharted* o *God of War* (por momentos os recordará a cualquiera de los dos). Un juego, en definitiva, que demuestra que también se puede evolucionar sabiendo aprovechar lo mejor del pasado.

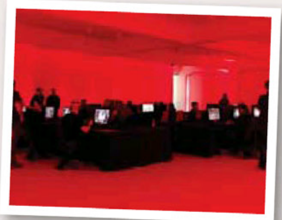
Y si hablamos de pasado para llegar al presente y asomarse al futuro otro que no puedo dejar de mencionar es *Lightning Returns*, que reinventa *Final Fantasy* y nos prepara para un cambio en la saga, un cambio que no tiene una dirección clara y que puede disgustar a los seguidores de rol puro, pero quizá atraer a otro tipo de jugadores. ¿Será como *Resident Evil*, parecido pero no lo mismo? En este número encontraréis reportajes, análisis y avances de todos estos juegos, que parecen resumir la situación actual de las consolas PlayStation. Un glorioso final de época para PS3, que se resiste con uñas y dientes a ser destronada por una hermana pequeña que empieza a mostrar sus posibilidades, aunque tiene más ganas de sorprender por el fondo que por la forma. El presente se llama PS3 y tiene cantidad, variedad y calidad. El futuro se llama PS4 y lejos de querer engatusarnos sólo con su cara bonita, empieza a proponernos ideas que quieren atraparnos con innovación, además de con polígonos bien colocados. Y, por medio, PS Vita parece despertar de un largo letargo. ¿Será presente o futuro?

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... Hacernos unos cuantos viajes para ver algunos de los juegos más prometedores de los próximos meses.



Rafa charló con Ru Weerasuriya, director creativo de *The Order 1886*, quien le explicó las excelencias de esta original aventura.



Borja Abadíe es una de esas cabecitas que veis ahí. Estaba probando *Evolve* y esa experiencia sólo se disfruta en compañía.



Acudimos al preestreno de "La LEGO Película" y Dani aprovechó para hacerse una foto con la estrella del momento, Emmet. Sonia se durmió. Vio la peli, pero se perdió las fotos...

Lo que nos habéis dicho...

Activistas



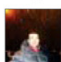
Álvaro González
¿Se pueden pedir ya firmas para que traduzcan *Kingdom Hearts 3* al español?

Vengativos



Diego Lijoi
En el *Beyond*...¿en qué misión es en la que puedo elegir que muera Ryan?

Digitales



Miguel Fernández
Genial, pagué por cinco números de Playmanía en Zinio y se descargan automáticamente en cuanto están disponibles.

Retromaníacos



@jmenasan
¡Ayuda! De tanto leer los retro de Playmanía me he vuelto loco: en vez de jugar a PS4 estoy jugando al *MG* de MSX.

Batiendo récords



@Jrodsan22
Lo primero que hago cuando llega mi @revisplaymania es ver si he salido ¡y me encuentro con que hice la pregunta del millón! ¡5 meses!

Niños buenos



@Maraz_AB
Mi hijo de 5 meses ya está en la nueva generación



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #184





» **Castlevania LOS2.** No te pierdas nuestro análisis de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Impecable, divertido y espectacular.



» **Los más buscados.** Descubre los juegos más codiciados por los coleccionistas y lo que llegan a costar.



» **Cine y TV a la carta con tu PS4.** Series, estrenos, televisión en vivo... ¿Quién necesita nada más?

REPORTAJE

PÁGINA 16

EN PORTADA
EVOLVE

Ya hemos probado el juego que revolucionará la acción multijugador.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 7 DE FEBRERO AL 15 DE MARZO

Se presenta un mes de lo más emocionante, con el lanzamiento de juegos realmente potentes. SI no quieres perdértelos, atento a las fechas de esta agenda.

7 DE FEBRERO VIERNES
- La LEGO Película: el videojuego • PS3/PS Vita/PS4
- Outlast • PS4 (PSN)

12 DE FEBRERO MIÉRCOLES
- FarCry Classic • PS3 (PSN)

14 DE FEBRERO VIERNES
- DanganRonpa: Trigger Happy Havoc • PS Vita
- FarCry: Excursión Salvaje • PS3
- Lightning Returns: Final Fantasy XIII • PS3
- Toukiden : The Age of Demons • PS Vita

21 DE ENERO VIERNES
- Crash Time 5
- Earth Defense Force: 2025 • PS3
- Rambo
- Rayman Legends • PS4
- Worms: The Revolution Collection • PS3
- Ys: Memories of Celceta • PS Vita

28 DE FEBRERO VIERNES
- Castlevania: Lords of Shadow 2 • PS3
- Tales of Symphonia Chronicles • PS3
- Thief • PS3/PS4
- Yaiba Ninja Gaiden Z

6 DE MARZO JUEVES
- South Park: La Vara de la Verdad • PS3

7 DE MARZO VIERNES
- Atelier Escha & Logy: Alchemists of the Dust Sky • PS3

14 DE MARZO VIERNES
- Dark Souls II • PS3



Castlevania: Lords of Shadow 2

Una aventura de acción capaz de tomar prestados elementos de los mejores juegos del género y crear un conjunto impresionante en todos los sentidos.

https://www.konami-castlevania.com/es/

Análisis en página 32

Dark Souls II

Si te gustan los retos difíciles, no le pierdas la pista a este gran RPG.

www.darksoulsii.com/es/

Avance en página 72

Lightning Returns Final Fantasy XIII

Lightning culmina su aventura en PS3, con un RPG que revoluciona en muchos aspectos la saga *Final Fantasy*.

www.lightningreturns.com

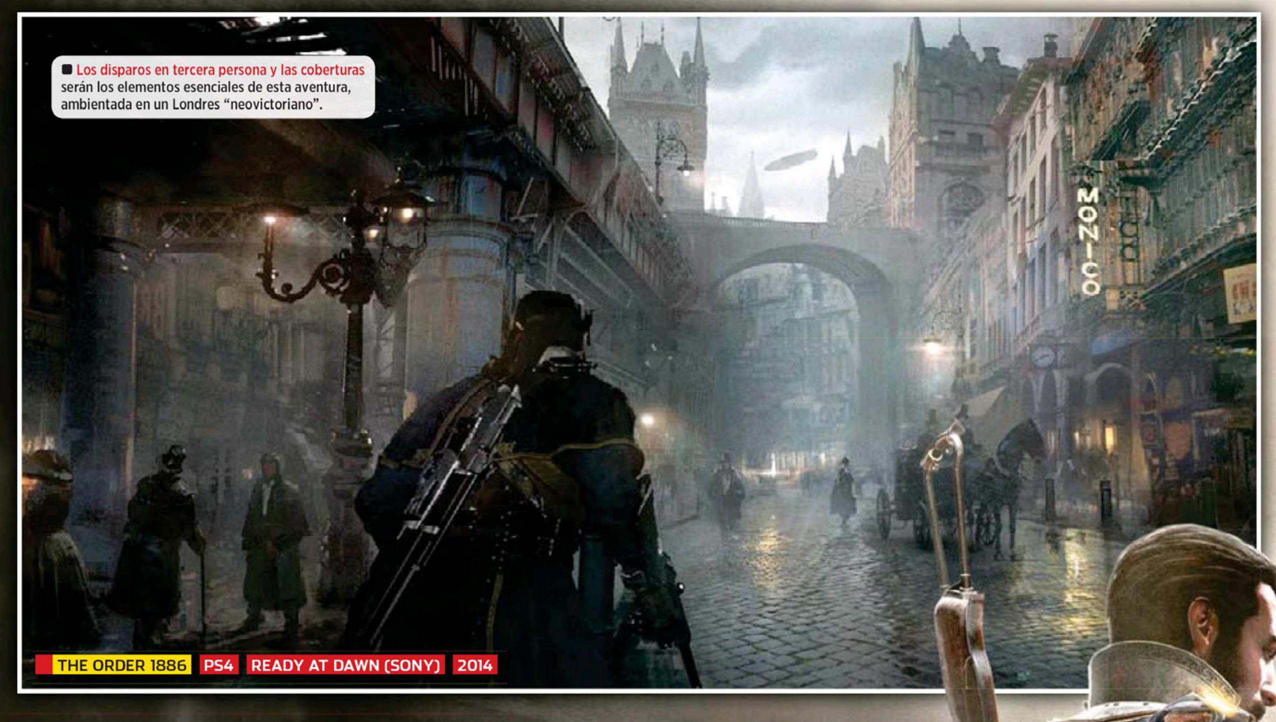
Análisis en página 36

Thief

Un ladrón dispuesto a robarte horas de tu tiempo con su absorbente aventura.

www.thiefgame.com/es

Análisis en página 44



Los disparos en tercera persona y las coberturas serán los elementos esenciales de esta aventura, ambientada en un Londres "neovictoriano".

THE ORDER 1886 | PS4 | READY AT DAWN (SONY) | 2014

Los caballeros de la nueva generación

THE ORDER 1886 SE HA DEJADO VER EN FORMA DE DEMO Y APUNTA A "VENDECONSOLAS"

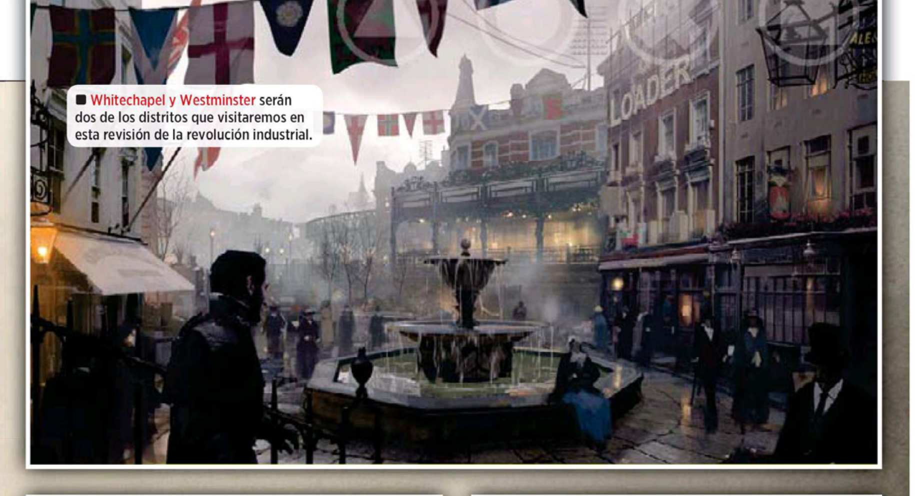
En un mundillo en el que las secuelas son tan recurrentes, la creación de sagas nuevas siempre es un motivo de celebración. Precisamente, PlayStation 4 tiene ya en el horizonte una de las nuevas licencias más prometedoras del momento, *The Order 1886*, de la que se está ocupando Ready at Dawn, el estudio que firmó los *God of War* de PSP. Desde que se presentó en el E3 2013 en forma de vídeo-tráiler, los detalles de esta exclusiva de Sony han llegado con cuentagotas, pero ya hemos tenido ocasión de verlo en movimiento en una demo de diez minutos y la pinta es inmejorable.

El juego nos trasladará a una versión "steampunk" del Londres de finales del siglo XIX y contará la historia de la Orden, un grupo de caballeros antinaturalmente longevos (gracias a un líquido conocido como agua negra, que ralentiza el envejecimiento) y encargados de sofocar dos amenazas: por un lado la de una facción rebelde del pueblo; por otro la de los mestizos, unas criaturas nacidas siglos atrás por una mutación del genoma humano. Por si os lo preguntáis, aún se desconoce la apariencia de esos seres. El desarrollo será el de un shooter en tercera persona, con una gran primacía de las coberturas, pero el armamento tendrá un tono muy futurista para la época. Controlaremos a Sir Gallahad, al que acompañarán otros tres personajes, algunos de ellos "reales" (el marqués de Lafayette, Lady Ingraine y Sir Percival). Pese a lo nutrido del grupo no habrá multijugador cooperativo, ya que Ready at Dawn no quería que eso condicionara el hilo argumental.

The Order 1886 hará gala de un espectacular motor gráfico, creado expresamente para la ocasión. Según sus artífices, no habrá distinción entre las cinemáticas y la acción, ya que todo estará elaborado con ese motor. Si nos atenemos a lo visto en la demo, es cierto, pues incluso durante los vídeos se podía desplazar ligeramente la cámara para observar detalles. La rotación de la cámara "in game" para mostrar las caras de los personajes nos pareció también impresionante. A eso se añadirán numerosos efectos de luz, como motas de polvo en la cámara, para dar un enfoque cinematográfico. La física de los materiales también estará muy lograda. Por ejemplo, en la demo Gallahad disparaba a unas sábanas tendidas en una ventana y éstas se agitaban en consonancia.

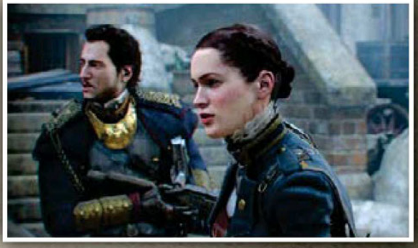
La demostración jugable también nos permitió conocer otros dos elementos nuevos. El primero es que habrá algunos combates cuerpo a cuerpo, que se podrán solventar de diferentes formas, mediante secuencias de pulsar botones (QTE). El segundo es que se hará uso del panel táctil para transmitir mensajes en código morse a nuestros compañeros de escuadrón.

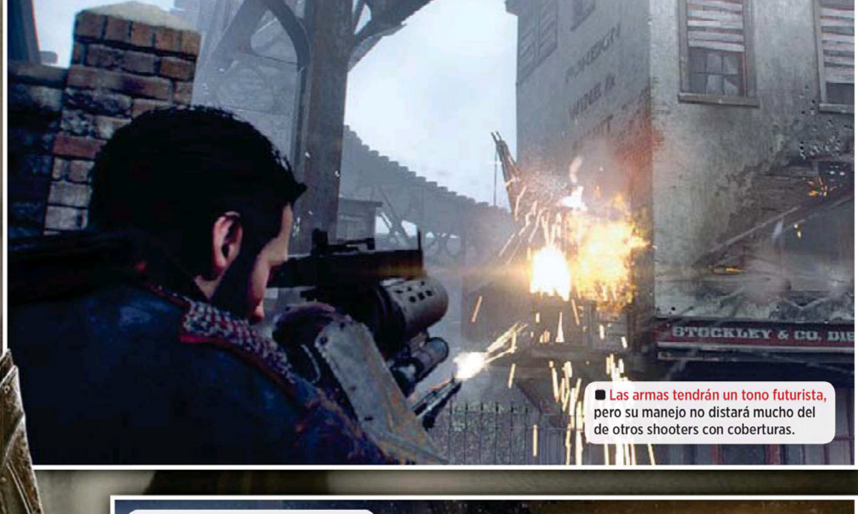
Grayson, alias Sir Gallahad, será el protagonista. Habrá alusiones a las leyendas del Rey Arturo.



Whitechapel y Westminster serán dos de los distritos que visitaremos en esta revisión de la revolución industrial.





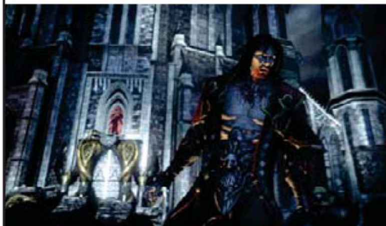


Las armas tendrán un tono futurista, pero su manejo no distará mucho del de otros shooters con coberturas.



El aspecto cinematográfico lo imbuirá todo. La calidad gráfica de los vídeos y de la acción será la misma.







SUBEN

MERCURY STEAM Y SU *CASTLEVANIA*

Ya os avisamos de que estábamos ante un imprescindible de PS3. Excelente trabajo de los madrileños Mercury Steam que se han ganado a pulso el reconocimiento a nivel mundial.

LA SERIE ROLERA *THE ELDER SCROLLS*

La quinta entrega de la saga *The Elder Scrolls, Skyrim*, ha superado la barrera de los 20 millones de juegos vendidos. Y en un junio llega *TES Online*, con una edición coleccionista que quita el hipo.

GTA V SIGUE BATIENDO RÉCORDS

Take-Two Interactive ha presentado sus (millonarios) resultados financieros correspondientes al último trimestre de 2013. Son tan buenos porque *GTAV* ha superado los 32 millones de copias.





BAJAN

DESARROLLOS DE PS3... TAMBIÉN EN PS4

Juegos como *Murdered: Soul Suspect*, que a pocos meses de su lanzamiento en PS3 anuncian su salida también en PS4. ¿Serán verdaderamente juegos dignos de la "nueva generación"?

LAS PROMESAS INCUMPLIDAS

Este mes hemos vuelto a escuchar declaraciones como "*PES 2015* tendrá mejoras" o "2014 será el año de Sonic". Hemos oído tantas veces estas promesas (que luego no se han cumplido) que a estas alturas nos cuesta mucho creérnoslas...

LA OPINIÓN DE CIERTOS "ANALISTAS"

Según el analista David Gibson, *MGSV: The Phantom Pain* "podría no salir hasta 2016". Y el famoso Michael Pachter ha declarado que PlayStation Now "es un chiste". Aparte de darnos buenos titulares, estos "analistas" no suelen acertar ni una...



¿Será verdad, por fin, que llega la vara?

■ Los habitantes de South Park se inventarán un juego de fantasía que pronto se volverá muy real.

SOUTH PARK: LA VARA DE LA VERDAD | PS3 | ROL | UBISOFT | 6 DE MARZO

Como si de *The Last Guardian* se tratara, *South Park: La Vara de la Verdad* tiene el dudoso honor de ser uno de los títulos que más se han hecho de rogar en la trayectoria de PS3. Iba a aparecer en 2012, pero la bancarrota de THQ lo pospuso y luego Ubisoft adquirió los derechos, lo que no impidió que hubiera varios retrasos más. Parece que por fin el 6 de marzo podremos disfrutar de esta adaptación rolera de la irreverente serie de televisión, de cuyo desarrollo se ha ocupado Obsidian Entertainment, el estudio que firmó *Fallout New Vegas*.

El protagonista será un niño recién llegado a South Park que deberá enfrentarse a una heroica misión: hacerse amigo de Cartman, Stan, Kyle y Kenny, que andarán enfrascados en un juego de fantasía con espadas y hechizos imaginarios. Sin embargo, pronto todo se volverá muy real y deberán plantar cara a todo tipo de seres malignos, como gnomos en calzoncillos o hippies. No hay duda de que el humor de la serie, pedorretas incluidas, se mantendrá totalmente intacto.

Los combates contarán con un desarrollo por turnos, al estilo de los RPG más clásicos: habrá una barra numérica para la salud, puntos de técnica, una barra de maná... La colorida estética será calcada a la de la serie de televisión. ■

■ Los combates por turnos serán la piedra angular del título, en el que han participado Trey Parker y Matt Stone, creadores de la serie de televisión.



Tales of Symphonia, en breve y por partida triple

Play ¡Nuevos datos!

La longeva serie rolera *Tales of* vive un momento dulce. Con una nueva entrega (*Tales of Zestiria*) recién anunciada para PS3 y la secuela de *Tales of Xillia* en camino (saldrá en este 2014), dentro de muy poco podremos disfrutar de *Tales of Symphonia Chronicles*, un "pack" que reúne el primer *ToS* (que no llegó a salir en PS2 aquí) y su secuela *Dawn of the New World* (hasta ahora exclusivo de Wii), ambos en HD y con extras. Y para mayor gozo de los fans, ya está disponible en España el primero de los 6 tomos del manga sobre el juego, a cargo de Hitoshi Ichimura y que tendrá cadencia bimestral. ■



■ A finales de febrero saldrá este recopilatorio con dos juegos de la saga que nunca llegamos a jugar en nuestras PlayStation.



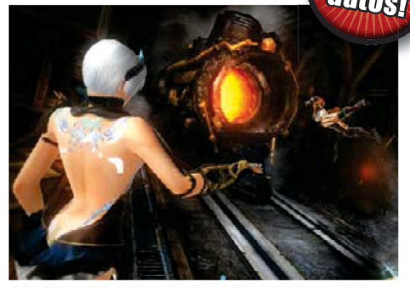
■ El manga sobre *Tales of Symphonia* consta de 6 tomos y se pondrá a la venta uno cada 2 meses.

DECEPTION IV: BLOOD TIES | PS3/PS VITA | TECMO KOEI | ESTRATEGIA | 28 DE MARZO

Ahora las trampas las vas a poner tú...

Play ¡Nuevos datos!

La veterana serie de PSone *Deception* tendrá su continuación con *Deception IV: Blood Ties*. En él encarnaremos a Laegrinna, la hija del Diablo, una sádica señorita que, ayudada por sus tres sirvientes demoníacos, va a acabar con sus enemigos de la forma más cruenta posible, colocando una gran variedad de trampas de forma estratégica, ya que cuanto más cruel y humillante sean sus muertes, mejor será nuestra puntuación... Eso sí, técnicamente no parece ninguna maravilla. Saldrá en marzo para PS3 y PS Vita.



Manejaremos múltiples recursos en nuestras trampas, desde máquinas de tortura hasta simples cáscaras de plátano.

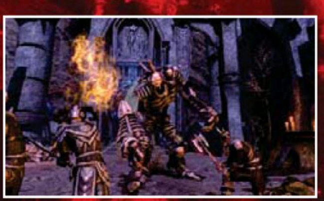
Play ¡Primeras imágenes!



THE ELDER SCROLLS ONLINE | PS4 | BETHESDA | ROL | JUNIO

Un RPG majestuoso con una edición imperial

Bethesda ha confirmado la Edición Imperial de *The Elder Scrolls Online*, que incluirá entre otros extras una guía ilustrada, un gran mapa y una estatua, por 99,99 €. Ya sabéis que será un MMORPG que también se podrá jugar en solitario. De hecho, la historia principal está diseñada para un solo jugador y en ella habrá que frustrar los planes del perverso Molag Bal. Pero a la vez, la ciudad de Cyrodiill vivirá la lucha de tres facciones enfrentadas. Podremos unirnos a la Alianza Daggerfall (compuesta por bretones, guardias rojos y orcos); al Pacto de Ebonheart (nórdicos, argonianos y elfos oscuros); o al Dominio de Aldmer (con altos elfos, elfos del bosque y khajitas). Cada una tendrá su historia y objetivos. Habrá que conquistar plazas rivales para ganarlas para nuestra facción. Una vez dominada Cyrodiil, el jugador de nuestro bando que tenga mayor rango se convertirá en Emperador... hasta que sea derrocado por otro, claro. El planteamiento promete.



TES Online será un MMORPG en el que tendremos que unirnos a una de las tres facciones disponibles.



También hay modo Historia para un jugador, en el que derrotaremos al Príncipe daedra de la Esclavitud.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO

MURDERED, TAMBIÉN EN PS4

Murdered Soul Suspect, la peculiar aventura de Square Enix, no sólo saldrá en PlayStation 3, sino también en PlayStation 4, en algún momento del **mes de junio**. En el juego, controlaremos a Ronnan O'Connor o más bien a su espectro, pues será asesinado al principio del juego y el objetivo será investigar el motivo de su muerte.



NUEVOS DATOS

PES 2015, CON MÁS MEJORAS

El PES Team está empezando a sembrar el césped para la nueva entrega de su simulador futbolístico, que este año sí, dará el salto a la nueva generación (de hecho, **PS4 es la única plataforma para la que se ha confirmado su lanzamiento**, a día de hoy). Aunque suene al "día de la marmota", Shinji Hirano, máximo responsable de Konami Europa ha asegurado que **habrá importantes cambios**, con el objetivo de "adoptar y recrear la cultura del fútbol europeo, para asegurar la frescura de la saga".

ANUNCIO

STRIDER, EL 19 DE FEBRERO

Strider, el reseteo de una de las sagas más antiguas de Capcom, ya ha confirmado su fecha de salida. **Se pondrá a la venta el 19 de febrero, tanto en PS3 como en PS4**, en formato digital y a un precio de 14,99 euros. En el próximo número os ofreceremos por fin su análisis.



ANUNCIO

PROJECT DIVA F, A VITA EN MARZO

Sega ha confirmado que ***Hatsune Miku: Project DIVA f***, su peculiar título musical basado en QTE, **llegará a PS Vita a lo largo del mes de marzo**, con trofeos diferenciados respecto a la versión de PS3. Estará disponible a través de PSN y ofrecerá cerca de 30 canciones, así como varios contenidos descargables, en forma de personajes y canciones adicionales.

ANUNCIO

EL MUNDIAL 2014 ESTÁ EN CAMINO

El 16 de abril EA Sports pondrá a la venta para **PS3 el juego oficial del Mundial de Brasil**. *Copa Mundial de la FIFA 2014* contará 203 selecciones nacionales, 7.469 jugadores y 21 nuevos estadios, incluyendo los 12 del mundial. Además de **modos de juego específicos, como Rumbo al Mundial**, incluirá algunas novedades respecto a *FIFA 14*, com 100 nuevas animaciones y un nuevo sistema de pases.

ANUNCIO

TRÓPICO 5 SALDRÁ EN PS4

Kalypso Media ha confirmado que *Trópico 5* verá la luz en PlayStation 4, aunque aún no hay una fecha estimada. Será un juego de estrategia, en el que deberemos meternos en la piel del **dictador de una república bananera**, de modo que deberemos gestionar la política, la economía y otras áreas. Tendrá multijugador.



ANUNCIO

CHILD OF LIGHT, EL 30 DE ABRIL

Child of Light, el prometedor RPG de Ubisoft, ya ha confirmado su fecha de salida. **Llegará a PS3 y PS4 el 30 de abril, en formato digital.** Basado en combates por turnos y con múltiples combinaciones de equipo y habilidades, **estará protagonizado por Aurora, una niña robada que tendrá la difícil misión de regresar a casa sana y salva**. La preciosa estética estará construida con el motor UbiArt Framework, el mismo que ya deslumbró en *Rayman Legends*.

LANZAMIENTO

EL DOCUMENTAL SOBRE "KAZ"

"KAZ: Pushing the Virtual Divide", el documental sobre la historia de *Gran Turismo* y la vida de Kazunori Yamauchi, **se podrá visionar próximamente a través de plataformas de vídeo como PSN**. Hace unas semanas se estrenó en la plataforma online Hulu, a la cual sólo puede acceder, a priori, quien se conecte a Internet desde Estados Unidos. Mientras, ***Gran Turismo 6* sigue actualizándose** con nuevos contenidos, a la espera de que se sepa algo de *GT7*.





... Sucker Punch ya prepara un juego nuevo

Aunque *inFamous: Second Son* no saldrá hasta el mes que viene, sus creadores ya están pensando en su nuevo juego para PS4 y han publicado varias ofertas de empleo para tal fin. ¿Con qué nos sorprenderán?

... *Kingdom Come Deliverance* sale en PS4.

Financiándose a través de Kickstarter, los checos de Warhorse Studios han confirmado que su proyecto llegará también a PS4. Se llamará *Kingdom Come: Deliverance* y será un RPG ambientado en un mundo abierto. Eso sí, no lo veremos hasta 2015.



... el nuevo *Battlefield* tendrá temática policial.

O al menos eso apuntan los rumores que hablan sobre una nueva entrega de la serie, que estaría desarrollada por Visceral Games (creadores de los *Dead Space*) y no por DICE. A ver si se confirma este rumor.

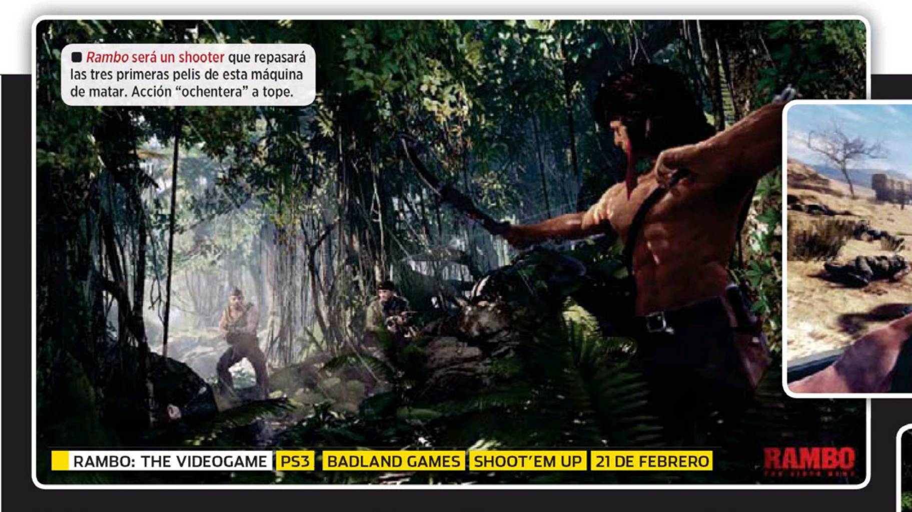
... el próximo *Mass Effect* ya está en marcha.

Según Ken Thain, director de cinemáticas de Bioware, ya han empezado con las primeras sesiones de captura de movimientos en las instalaciones de EA en Vancouver para "el próximo *Mass Effect*".



... Ubisoft está volcada en el desarrollo de *FarCry 4*.

Un trabajador de Ubisoft Shanghái así lo asegura en su perfil de Linkedin. Y los últimos rumores aseguran que la compañía gala lo anunciará en breve. Al parecer, incluiría también opciones cooperativas.



Rambo será un shooter que repasará las tres primeras pelis de esta máquina de matar. Acción "ochentera" a tope.

RAMBO: THE VIDEOGAME | PS3 | BADLAND GAMES | SHOOT'EM UP | 21 DE FEBRERO

Un mito de la acción que se estrena en PS3

Repasa en la piel de John Rambo sus tres primeras películas en este vibrante shooter que emocionará a los fans del personaje.

Con cuatro pelis a sus espaldas (la última estrenada en 2008), el mítico veterano de la guerra de Vietnam John Rambo va a regresar a las consolas (ya protagonizó unos cuantos juegos en sistemas de 8 y 16 bits) con un vibrante shooter para PS3 que repasará las mejores escenas de sus tres primeros filmes: "Acorralado" (1982), "Acorralado II" (1985) y "Rambo III" (1988). Será un "ochentero" cóctel de acción y sigilo en el que manejaremos su arsenal más característico: ametralladoras, granadas, cuchillos, flechas... Para hacerlo aún más intuitivo, su manejo será compatible con el mando PlayStation Move. Y no faltará un sistema de puntos de experiencia que nos hará subir de nivel y desbloquear distintas habilidades que mejorarán nuestras técnicas de ataque, sigilo y supervivencia. Pero lo que más nos gusta de este *Rambo* es su fidelidad y el amor que profesa a las pelis originales. Se han rescatado para la ocasión diálogos de las pelis, que estarán incluidos en el juego. Y en las 16 misiones que nos esperan no faltarán momentos inolvidables como el tiroteo de la Estación de policía de Hope con el M60 en "Acorralado", el enfrentamiento con el teniente Tay en "Acorralado II" o la secuencia del tanque en el HIND ruso al final de "Rambo III". Promete mucho.



En sus 16 niveles habrá acción, sigilo y supervivencia.



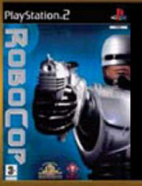
Será muy fiel a las pelis. Se han rescatado diálogos y temas de la banda sonora.

Más "acción ochentera"... pero en PS2

PS2 albergó un buen puñado de juego basados en series y pelis "ochenteras" que tuvieron el mismo público que las de "Rambo". Por desgracia, la mayoría de los juegos fueron desastrosos. Ahí van algunos:



Corrupción en Miami nos puso en la piel de "Sonny" Crockett y Ricardo Tubbs en un juego de acción en tercera persona con unos gráficos dignos de PSone.



Robocop se inspiró en el mítico poli-cyborg de Nuevo Detroit para "brindarnos" uno de los mayores despropósitos del catálogo de PS2. No es ni para fans...

Edición coleccionista

BadLand Games será la compañía que lo editará en España. Y lanzará también una edición coleccionista que incluirá, aparte del juego, las tres primeras películas en DVD y una figura de Rambo de 7 cm.

RAMBO® THE VIDEO GAME

■ *Superdetective en Hollywood* nos presentaba a un Axel Foley en sus horas más bajas, en un "cutre" shooter subjetivo que no aprovechó la licencia.

■ *El Coche Fantástico* tuvo dos juegos en PS2. En ellos nos pusimos al volante del mítico KITT en misiones dignas de cualquier capítulo de la serie.

■ *Tiburón* sí es un juego "decente". Aterroriza a los bañistas de Amity y enfréntate a dentelladas contra otras criaturas marinas en variadas misiones.

[EL QUIOSCO]

REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50€ » YA A LA VENTA

¡CUADERNO DE INAZUMA DE REGALO! Y DONKEY EN WII U

La novedad del mes es ***Donkey Kong Country Tropical Freeze***, puntuado y comentado hasta el último detalle. Además, reportaje de ***Yoshi's New Island*** para 3DS y del esperadísimo ***Super Smash Bros.*** de Wii U y 3DS, con las fichas de todos los luchadores. Continúan las habituales secciones de comunidad de *Animal Crossing, Pokémon e Inazuma Eleven*... Y, como colofón, el análisis de ***Inazuma Eleven 3 La Amenaza del Ogro***, acompañado de un espectacular cuaderno del juego de regalo.

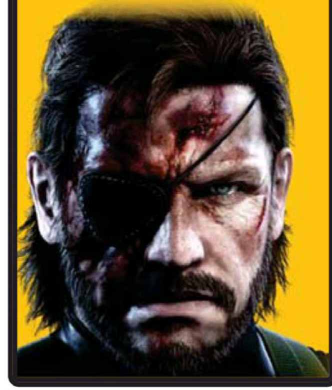


HOBBY CONSOLAS

» 2,99€ » YA A LA VENTA

¡ASÍ SERÁ EL DEBUT DE BIG BOSS EN LA NEXT GEN!

Los chicos de Hobby Consolas han viajado a Japón para probar, de primera mano, ***MGS Ground Zeroes***, el prólogo de la quinta entrega. Además de jugarlo en PS4, han podido charlar con su creador, **Hideo Kojima** y desvelan nuevos detalles de ***The Phantom Pain***. Por si fuera poco, adelantan nueva información de ***Wolfenstein New Order***, ***The Order 1886*** y ***Evolve***, repasan la historia de las **Game & Watch** y analizan novedades como ***Thief***, ***Castlevania LOS2*** o ***Donkey Kong Tropical Freeze***... ¡e incluyen 2 pósters de regalo!



El coleccionista de videojuegos


Daniel Acal
@daniacal

Retomando el hilo del reportaje "Los más buscados" que podéis leer en este mismo número unas páginas más adelante, os ofrezco mi humilde punto de vista sobre el coleccionismo de videojuegos. Antes de empezar, quiero confesar que yo no me considero coleccionista de juegos... a pesar de que acumule cientos de ellos en mi casa. No me considero coleccionista porque no soy completista ni sigo unos parámetros claros que delimiten mi selección. No soy maniático con el tema de las regiones (mientras tenga una consola capaz de reproducir el juego y éste esté en un idioma que comprenda medianamente, me vale), ni soy fan acérrimo de un género en concreto, ni fetichista de ninguna consola, compañía o estudio en particular. Sencillamente, compro lo que me gusta. El problema es que me gustan muchas cosas y de muchos sistemas: desde Master System (mi primera consola) hasta PS4. Aunque reconozco que siento una debilidad especial por los 16 bits, la etapa en la que yo disfruté con más ilusión de este mundillo. "¿Y para qué quieres tantos videojuegos si es imposible que tengas tiempo para jugártelos todos?", me dicen a menudo. Pues... porque me gustan también "como objeto". Me gustan palparlos, olerlos (especialmente los cartuchos de NeoGeo), admirar sus carátulas (mis favoritas son las de Megadrive), manosear sus instrucciones (por desgracia esto cada vez es más difícil...). Y como tengan mapa, directamente pierdo el norte. Vamos, que los juegos sirven para jugar, pero para mí (y para muchos) también tienen un valor "físico". Los sellos sirven para mandar cartas y los filatélicos los coleccionan, ¿no? Pues esto es lo mismo. Por esta razón soy un apasionado y firme defensor del formato físico en los videojuegos. Y aunque reconozco las bondades de plataformas como Steam o PS Store y soy consciente de que muchas pequeñas joyas serían inviables fuera del formato digital, yo sigo queriendo acumular cajas y cajas de juegos también en las próximas generaciones (está difícil, lo sé).

Otra de las razones por las que acumulo videojuegos es porque, digan lo que digan, no es lo mismo jugar a un juego antiguo en un emulador que en su plataforma original. Es cierto que el emulador es comodísimo, que puedes tener "chorrocientas" roms a mano, salvar la partida en cualquier momento, etc. Pero las sensaciones a la hora de jugar NO son las mismas que si utilizas la consola y el juego original.

Esto nos lleva a dos problemas principales. El primero es el espacio. Coleccionar videojuegos exige mucho espacio y los que no tenemos una casa especialmente grande lo tenemos complicado. Yo es la parte que peor llevo, porque me gusta tener todos los juegos localizados y a mano para poder jugarlos cuando quiera (tengo un trastero, sí, pero es como el almacén donde guardaron el Arca de la Alianza en la primera peli de Indiana Jones: las cajas de juegos entran, pero luego puede que nunca las encuentre...). Así que tengo juegos hasta en el cuarto de baño (esto último puede ser una exageración).

El segundo problema es el dinero. Hubo un tiempo en el que podías encontrar buen material antiguo a unos precios asequibles en cualquier mercadillo o tienda de segunda mano tipo "Cash Converters". Pero de un tiempo a esta parte todos nos hemos aprendido que "lo retro está de moda" y nos hemos subido a la parra con los precios. Mucho. A ver, está claro que por un juego de segunda mano cada uno paga lo que está dispuesto a pagar, y en cierto modo, los precios se rigen por la "ley de la oferta y la demanda". Si hay gente dispuesta a pagar 120-150 euros por un *The Legend of Dragoon* PAL ESP de PSone con sus cuatro discos y sus dos manuales en perfecto estado pues... es normal que los vendedores lo pongan a este precio. Eso sí, una cosa es vender un juego de segunda mano "a precio de mercado" y otra muy distinta es que los especuladores te quieran cobrar 30-40 euros por cualquier título de Super Nintendo sólo porque está completo y medianamente bien conservado. O un "pastizal" por casi cualquier RPG de PSone. Obviamente, los precios los pone el vendedor, pero con paciencia y una pizca de suerte seguro que lo encontraremos más barato en el futuro. Es más, para mí es una diversión añadida buscar y buscar hasta encontrarlo más barato. Digamos que forma parte del juego. Ahora ando buscando una TurboExpress. ¿Alguien me vende una a buen precio?

EL ESPACIO ES UNO DE LOS GRANDES PROBLEMAS PARA EL COLECCIONISTA DE JUEGOS. ¿LOS PRECIOS? CADA UNO PAGA LO QUE ESTÁ DISPUESTO A PAGAR.

Una larga pausa después de los anuncios

Como diría un lector vía Twitter, un mes tengo razones para "liarme a patadas con lo primero que pillo". Y este mes le ha tocado a los juegos "episódicos", esos que van llegando cómodamente por fascículos –y a precio reducido- a PS Store y otras tiendas digitales para contarnos una historia, por regla general, dividida en 5 capítulos. Muchos han probado suerte con este planteamiento, desde aventuras clásicas como *Sam & Max* o *Monkey Island*, pasando por licencias del cine, como "Jurassic Park" o "Regreso al Futuro". No todos con el mismo acierto, todo sea dicho, ni con la misma capacidad para divertir.

El año 2012 fue el año de la consagración, de los premios, del reconocimiento con el estreno de *The Walking Dead*, una aventura de corte más bien clasicorro ambientada en el universo zombi de los cómics de Robert Kirkman, que ha acumulado decenas de premios y galardones al mejor juego del año. Sus decisiones morales, la crudeza de algunas elecciones y cómo con ellas afectamos al devenir de la historia, han enganchado a millones de jugadores y son motivo más que suficiente para reconocer sus méritos... aunque muchos se olvidan de sus defectos.

El primero y más grave para mí es la cadencia con la que llegan los capítulos que, por regla general, suelen demorarse cerca de 2 meses entre un lanzamiento y el siguiente. Es decir, en mi caso particular, con todo lo que tengo que jugar, ver, escribir y revisar, debo realizar un titánico esfuerzo para retomar la partida, recordar qué pasó, dónde lo dejé y a quién decidí dejar vivo. Eso, 4 veces, en algo más de 6-8 meses. Será que me hago mayor, pero me parece demasiado tiempo, y con un claro riesgo: que el jugador se acabe cansando y pierda el hilo, como puede ser mi caso. Tampoco pido que sean como las series de TV, un capítulo a la semana (como las series o el anime), pero quizá podría tener más sentido si su duración y precio fueran más ajustados. En lugar de un capítulo de 2-3 horas cada 2-3 meses a 5€, ¿qué tal 4 más breves, a 1,20€, en ese mismo lapso de tiempo? Podría ser una de las vías...

Es principalmente por esta razón por la que he optado por la vía "antigua", es decir, esperar a que el juego se editara en disco para disfrutarlo a mi ritmo, jugando si me apetece dos capítulos de una sentada. O de 30 en 30 minutos. Y, si encima eres de los que más han esperado, pues incluso te puedes hacer con la edición GOTY, que también incluye el DLC puente con la segunda temporada. Todo, además, con los textos traducidos (aunque ampliamente mejorables, sí), algo que inicialmente la descarga digital no ofrecía.

En segundo lugar, puedo entender que, cuando se lanza una nueva IP o licencia, el formato episódico es lo menos arriesgado. Total, si no funciona, con no hacer más capítulos basta. Pero ¿por qué seguir con este planteamiento cuando sabes que tienes una buena base de usuarios esperando tu juego? Telltale lanzó el primer capítulo de la segunda temporada de *The Walking Dead* a mediados de diciembre, y después de dos meses, el siguiente aún no tiene fecha, solo un tentativo "primer trimestre de 2014. ¿Es ese un buen ritmo para entretener al jugador? Permitidme que lo dude.

A esto quiero sumar cierta sensación de desasosiego que me provoca cada vez más el género. Telltale ha anunciado ya que prepara una aventura episódica de *Borderlands*, otra "Juego de Tronos" y, aparte del mencionado *The Walking Dead Temporada 2*, sigue publicando también *A Wolf Among Us*. El problema es que las mecánicas de juego son bastante parecidas, aunque cambie la historia, por lo que al final me queda la sensación de estar ante un "mugen" (o Scumm, si lo preferís), un "intérprete" o "motor" de aventuras gráficas que comparte para todos los títulos una jugabilidad similar, con ligeras modificaciones.

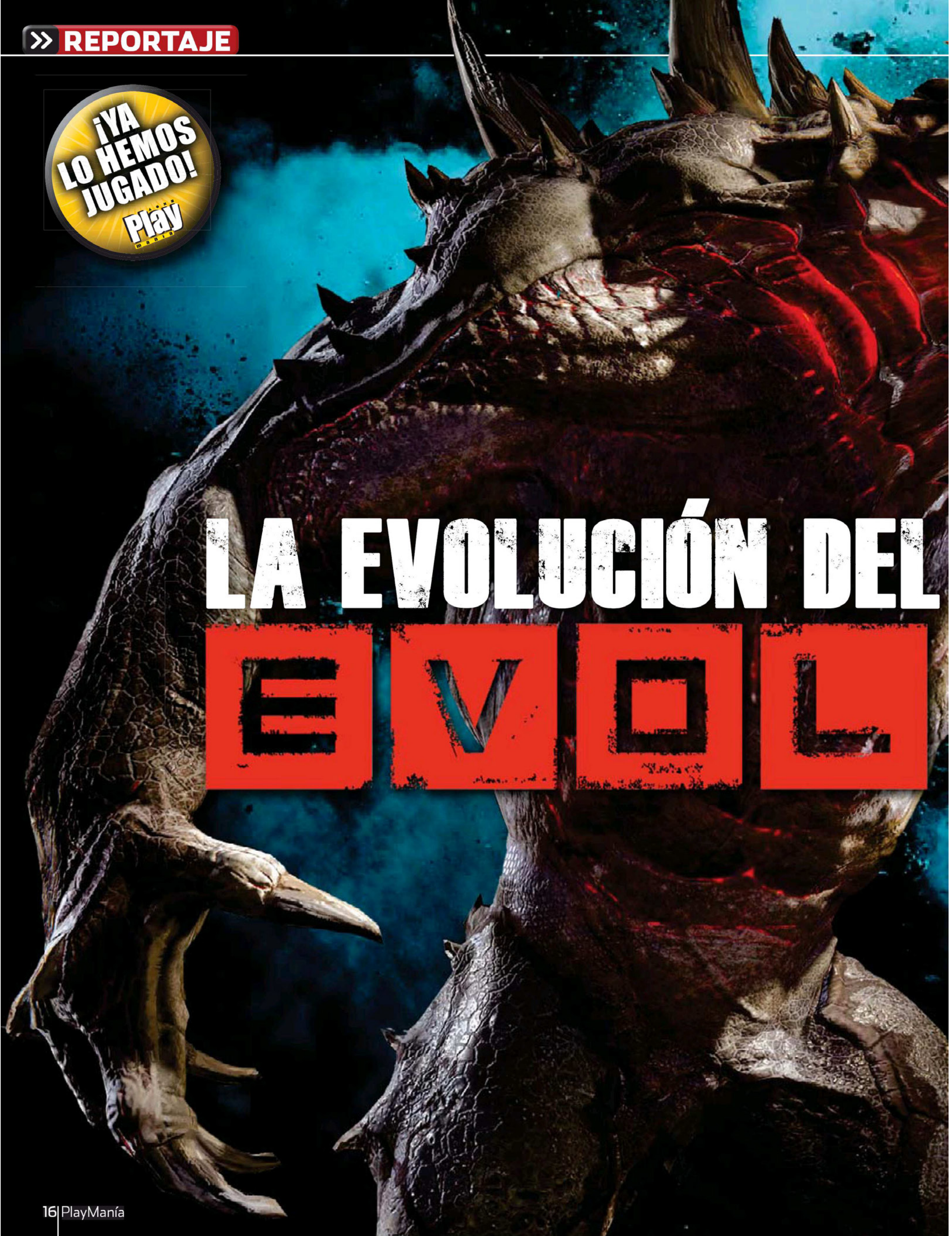
Por último, no hay que olvidar otro riesgo: dejar una serie colgada. Pasa hasta en la tele. De repente, no tiene la audiencia esperada y, ¡zas! Lo retiramos de la parrilla. Ahí os quedáis, sin saber qué pasa. O con un final precipitado, para acabar rapidito. En consola, tal cual, aún no ha pasado... pero sí que hemos visto como algunos títulos, como *Jacob Jones* de PS Vita, que han estado sin noticias de sus desarrolladores durante más de medio año, para al final anunciar que el segundo capítulo llega en el primer trimestre de 2014. Vamos, que se han tomado casi 10 meses para desarrollar el segundo capítulo. Y si tenemos en cuenta que estaban previstos 5, pues podéis imaginaros lo que llevará ver el final de su historia: más que a George R.R. Martin terminar la saga de "Canción de Hielo y Fuego".

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



CUANDO SE LANZA UNA IP NUEVA EL FORMATO EPISÓDICO ES LO MENOS ARRIESGADO. TOTAL, SI NO FUNCIONA...





LA EVOLUCIÓN DEL EVOLVE



JUEGO ONLINE

VE

Dicen que no hay que vender la piel del oso antes de cazarlo, así que viajamos a Londres a la presentación de *Evolve*, lo nuevo de los creadores de *Left 4 Dead*, para comprobar si su nueva "piel" merece ser cazada.

PS4 | 2K GAMES | ACCIÓN | OTOÑO

Turtle Rock Studios tienen una gran trayectoria creando experiencias multijugador tremendamente divertidas. Aunque empezaron sus andaduras apoyando a Valve en proyectos de la envergadura de *Counter Strike*, *Left 4 Dead* fue el juego que les hizo saltar a la fama. La saga tuvo dos entregas en la pasada generación aunque desgraciadamente nunca pudimos echarles el guante en consolas de Sony. Pues eso está a punto de cambiar, gracias a *Evolve*, una aventura lleva unos cuantos años desarrollándose. De hecho, era propiedad de THQ e iba a ser un shooter en primera persona, pero ambas cosas cambiaron con la bancarrota de la compañía. 2K pasaba por allí durante la subasta y les gustó tanto *Evolve* que decidieron comprar los derechos para distribuirlo. Eso sí, el proyecto había pasado a ser un juego de acción en tercera persona con partidas competitivas y cooperativas. Como muchos otros juegos, ¿no? No exactamente, porque las partidas serán ambas cosas a la vez. Las batallas nos pondrán en el papel de cazadores o del cazado. Por un lado estarán los cazadores, 4 humanos que usarán todas las armas a su alcance para acabar con un gigantesco monstruo, que estará controlado por un quinto jugador. Durante la presentación pudimos jugar bastantes partidas poniéndonos en la piel de cada uno de los cinco protagonistas, y la verdad es que el modo en que jugamos cambiará mucho en función de si manejamos a uno de los 4 cazadores o al gigantesco monstruo.

Por ahora el estudio sólo ha desvelado una de las criaturas que podremos controlar, el Goliat, aunque prometen que habrá más cuando el juego salga a la venta, en el último trimestre del. De hecho, a la demo que pudimos jugar aún le faltaban muchos detalles, desde mejoras técnicas de las que sí gozará la versión final hasta las escenas cinemáticas que amenizarán los comienzos de cada combate, que por ahora no son más que unos simples bocetos en lápiz a modo de story board. Por otro lado, sólo pudimos probar uno de los mapas disponibles, pero si todos son como ése podemos estar contentos. Aunque sus creadores no quisieron desvelar nada sobre el argumento ni el contexto en el que se desarrollará la aventura, parece claro que se localizará en un planeta extraterrestre (o es un futuro muy, muy lejano en el que las cosas han cambiado demasiado). La ambientación del mapa en que jugamos,



Al jugar como cazador el monstruo será el principal problema, pero no el único. Atentos a la fauna salvaje.

La unidad del grupo de cazadores será la clave para hacer frente al "bicharraco".

por ejemplo, nos recordará a una mezcla de jungla y pantanos, con ese estilo alienígena del que hablábamos. Los escenarios tendrán un tamaño bastante generoso para tratarse de un multijugador online con tan sólo 5 jugadores, aunque tanto las habilidades de nuestros cazadores (en especial el jet pack con que irán equipados) como las del monstruo nos permitirán movernos con bastante rapidez y soltura. La necesitaremos, ya que los mapeados estarán repletos de zonas aisladas, varios niveles de altura, zonas abiertas de vegetación e incluso edificios con espacios mucho más angostos.

Aunque en un principio el protagonismo se lo llevarán los cazadores y el monstruo, un tercer contendiente se sumará a la disputa: el resto de la fauna salvaje que poblará los niveles. Nos encontraremos de todo, desde pequeños pájaros y reptiles a bicharracos que incluso pueden superar en tamaño al Goliat. No podremos fiarnos ni de la vegetación, que también acabó con nosotros más de una vez durante la demo, gracias a una gigantesca planta carnívora. Mientras que controlemos a los cazadores, su principal objetivo será molestarnos, pero cuando nos pongamos en la codiciada piel del monstruo jugarán un papel fundamental, ya que nos servirán como alimento. Al empezar la partida jugando con el monstruo contaremos con 30 valiosos segundos antes de que los cazadores hagan acto de presencia. Habrá que aprovechar estos momentos para alimentarnos todo lo que podamos. Si conseguimos rellenar el medidor circular nuestro monstruo evolucionará a una forma más poderosa (cual Pokémon pero en tonos menos chillones). Y es que el título del juego, *Evolve*, tenía que venir de algún lado, ¿no? Pero tranquilos, porque para encontrar a las presas contaremos con una habilidad que las resaltará, al estilo de la vista de águila de *Assassin's Creed*. En total, el monstruo tendrá 3 formas, contando con la inicial, cada una de ellas más poderosa y resistente. Goliat contará con 4 habilidades distintas: carga, ataque en salto, aliento de fuego y lanzar rocas. Nosotros elegiremos 2 de inicio, y al evolucionar a las 2 formas superiores durante la partida nos haremos con las que no hayamos escogido.

El monstruo podrá comer otras criaturas salvajes del entorno para evolucionar cual Pikachu a una forma más mortífera y ganar nuevos y poderosos ataques.

Los cazadores tampoco andarán mal equipados, además de ser 4 contra 1, claro. Hank fue el primer cazador que controlamos, el experto en armas pesadas. Además del arma principal con la que daña al monstruo, también contará con un artefacto para crear escudos, una especie de mortero

LOS CAZADORES

El grupo de cazadores estará formado por 4 miembros. La cooperación entre ellos será fundamental para acabar con la criatura de turno. Puede sonar a tópico, pero creednos, será básico. De hecho, la mejor estrategia que podrá seguir el monstruo será separar a los cazadores. Todos tienen habilidades realmente únicas y necesarias para salir victoriosos. Griffin podrá crear una cúpula para contener al bicharraco encerrado, Hank podrá hacerse invisible y lanzar un poderoso mortero, Val podrá sanarnos y Markov estará más centrado en dañar al bicho, y no tanto en ayudar a sus compañeros de cacería, lo que también le hará indispensable.

GRIFFIN
TRAMPERO

Este viejo lobo de mar responderá al tópico de cazador que tenemos en la cabeza, con su sombrero de cowboy, su bigote de colono y su vestimenta a lo Cocodrilo Dundee. Además de la metralleta y el arpón, tendrá unos sensores que nos alertarán cuando el bicho esté cerca.

PRINCIPAL

■ **LA SUBMACHINE GUN** será una metralleta automática perfecta para mantener al monstruo a raya a media y larga distancia.

SECUNDARIA

■ **EL ARPÓN,** al más puro estilo ballenero, inmovilizará a la criatura unos instantes para que nuestros colegas le ataquen.

HANK
APOYO

Hank sería el más animal del grupo si no existiese Markov. Sorprender a la criatura atacando mientras está invisible será uno de sus puntos fuertes. Si conseguimos acertar al monstruo con el mortero (necesitaremos la ayuda del arpón como poco) tendremos media batalla ganada.

PRINCIPAL

■ **EL CAÑÓN LÁSER** será una de las armas más potentes, pese a que la sensación que daba era de no hacer demasiado daño.

SECUNDARIA

■ **EL ESCUDO ELECTRÓNICO** protegerá de los ataques al compañero al que apuntemos.

MARKOV
ASALTO

De primeras será el que más daño haga, pero también el más resistente del grupo. Además de sus dos potentes armas, también podrá plantar minas de proximidad que servirán como trampas y generar un escudo frontal que le protegerá de los ataques del engendro durante un tiempo.

PRINCIPAL

■ **EL RIFLE DE ASALTO** será ideal para ir dañando a la bestia mientras el resto pone trampas.

SECUNDARIA

■ **LA PISTOLA DE RAYOS** es bastante potente e incluso puede molestar el avance del bicho al electrocutarle ligeramente.

VAL
MÉDICO

Esta letal tiradora de larga distancia podrá sanar a sus colegas. Aunque cualquier jugador podrá resucitar a los colegas caídos manualmente ella podrá hacerlo desde la seguridad de la distancia. Los dardos tranquilizantes, que ralentizarán al enemigo, serán otro de sus puntos fuertes.

PRINCIPAL



■ **EL RIFLE DE PRECISIÓN** será el arma más potente, aunque su cadencia y los movimientos del bicho harán que sea difícil acertar.

SECUNDARIA



■ **LA PISTOLA MÉDICA** nos permitirá sanar a nuestros compañeros heridos totalmente.

■ **Esta aeronave** será la encargada de transportarnos hasta la zona de cacería.





Goliat pasará de ser la presa al cazador al evolucionar a una forma más poderosa.

El monstruo tendrá 4 habilidades, pero el aliento de fuego es ya nuestra favorita.

(primero tendremos que indicar la zona en la que queremos que caigan los proyectiles) y podrá hacerse invisible, aunque al disparar quedará al descubierto. Nuestro segundo contendiente fue el trampero, Griffin. Su arma principal no será muy espectacular, una especie de metralleta, pero contará con un utilísimo arpón que nos servirá para retener al monstruo mientras nuestros compañeros le atacan. También tendrá unos sensores de sonido que podremos clavar en el terreno y que nos avisarán cuando el monstruo pase cerca de ellos. Por último, podrá crear una cúpula en la que mantener encerrado al bicharraco. Sin duda, nuestro cazador favorito. Val cubrirá el cupo femenino que no puede faltar en cualquier grupo. Ejercerá como médico, irá equipada con un rifle de precisión, una pistola que regenera la energía de nuestros amigos, unos útiles dardos tranquilizantes que ralentizan al monstruo (y que de paso le ponen un halo verde para que todos puedan verlo) y, por último, un campo de regeneración que afecta los compañeros cercanos. El cuarto integrante será Markov, de la clase asalto. Tendrá un rifle, una pistola de rayos, minas de proximidad para tenderle trampas al monstruo y un escudo frontal con el que se protegerá. Lo malo es que será la clase más vulnerable si tus colegas no ayudan.

Las partidas estarán en constante evolución, con un intercambio de roles entre cazador y cazado que nos mantendrá enganchados a la divertida cacería.

Lo que más nos ha gustado es lo cambiante que serán las partidas. En el papel del monstruo empezaremos huyendo, aunque si hemos evolucionado serán los cazadores los que pongan pies en polvorosa. Las habilidades de los cazadores estarán muy bien equilibradas, de modo que la colaboración será fundamental, básica, necesaria y más real que en la mayoría de propuestas de este tipo. Si nos separamos, el monstruo se dará un festín, eso seguro. La tensión será uno de sus puntos fuertes, teniendo que estar siempre muy atentos a los peligros de la fauna que nos rodea e incluso podremos usar el sigilo controlando al monstruo para evitar que nos descubran. Aunque no es el primer juego en utilizar esta mezcla cooperativa y competitiva, nos ha parecido la experiencia más equilibrada y adictiva a la que hemos jugado. El constante cambio de roles (de cazador a cazado) durante una misma partida será memorable. Lo único que nos queda por ver es si con el paso de las horas el desarrollo es lo suficientemente profundo (con el desbloqueo de mejoras, perks...) para mantenernos enganchados. Por ahora, tiene una pinta increíble, no tanto en lo técnico como en lo jugable, con una mecánica bien diseñada y equilibrada. Y eso, en realidad, es lo más difícil.

GOLIAT



Por ahora, en Turtle Rock Studios sólo han desvelado este monstruo, aunque han prometido que habrá más en la versión final. Sus creadores lo definen como una máquina de matar con un estilo de bestia tipo King Kong. Y es que parece que Goliat será el más poderoso mientras que otras criaturas serán más sigilosas, más ágiles, etc... Las diferencias serán tan grandes como entre las clases de los cazadores.

HABILIDADES



ALIENTO DE FUEGO

Esta poderosa ráfaga de fuego será el ataque perfecto cuando nos encontremos rodeados por los cazadores.

ATAQUE EN SALTO

Ideal para alcanzar a esa molesta francotiradora campera que nos acosa desde la distancia.

CARGA

Nada mejor que esta potente embestida para escapar del agobio de nuestros perseguidores y de paso hacerles pupita.

LANZAMIENTO DE ROCAS

No resultará fácil acertar a los cazadores con una de estas rocas, pero si lo logramos que se vayan despidiendo de la caza.

CREANDO UN MONSTRUO

El proceso de creación de cada monstruo ha sufrido un constante lavado de cara. Goliat, por ejemplo, ha pasado por etapas más a lo Depredador y mas insectoides, e incluso llegó a tener una larguísima cola con la que iba a atacar a los cazadores.



FAUNA SALVAJE

Los 4 cazadores y el monstruo no serán los únicos habitantes que pululen por los escenarios. Todo tipo de criaturas, desde pequeños pájaros o inofensivos reptiles, nos molestarán si somos cazadores. Siendo el monstruo nos alimentaremos con ellos para poder evolucionar a formas más poderosas.







VÍDEO EN STREAMING, TELEVISIÓN EN VIVO, GRABACIÓN REMOTA...

CINE Y TV A LA CARTA CON TU PS4

Ahora que aprieta el frío el mejor sitio para estar es en el sofá de casa, con una mantita y en compañía de PS4 que además de jugar, también nos permite acceder fácilmente al mejor cine y a las series de televisión de más éxito gracias a varias aplicaciones y servicios.

Si las series de TV y ver cine en el salón de casa te gusta tanto como a nosotros, tener una aliada como PS4 te vendrá de perlas, ya que con la nueva consola de Sony tienes acceso, de la manera más fácil, a un montón de películas y series de TV, tanto en alquiler como en venta. Temporadas completas de series de éxito, episodios sueltos, películas de estreno en vídeo o clásicos del celuloide. Cortos, documentales, canales de pago... Casi de todo lo que te puedas imaginar, de la manera más sencilla y cómoda para ti. Aunque con PS3 ya era posible acceder a muchos de estos servicios, con PS4 la oferta ha mejorado y se ha depurado permitiéndonos disfrutar de ellos de manera más fácil y asequible, gracias a la existencia de aplicaciones preinstaladas y un sistema de navegación por los menús más depurado.

Actualmente desde PS4 podemos acceder a tres servicios principales para tener a nuestro alcance lo mejor de la TV y del cine. Por un lado, desde PlayStation Store podemos comprar películas y series del mismo modo que lo hacemos con los juegos, las demos o los DLC. Por otro lados, dos importantes proveedores de contenido digital, Total Channel y Waki.tv, cuentan con aplicaciones propias en el interfaz de PS4 (debemos descargarlas, pero como todas las descargas en PS4 es cuestión de segundos) y gracias a ellas dispondremos de televisión a la carta o un videoclub online, sin tener que hacer nada más que registrarnos... Grabar nuestra serie favorita, alquilar el último estreno de cine o disfrutar de canales de pago sin necesidad de decodificadores extra no son más que algunas de las ventajas de estos servicios que PS4 pone fácilmente a nuestro alcance. La combinación de estas opciones (y el hecho de que PS4 sea un video Blu-ray) nos garantiza independencia total para disfrutar del mejor cine y las mejores series sólo con la consola y conexión a Internet. Ahora vamos a repasarlos para que sepas qué esperar de ellos.



▼**También hay una gran variedad de películas** que podremos comprar o alquilar y que se descargan al disco duro de la consola.



◄**Podemos comprar series de TV** dentro de una gran selección de títulos, para todos los públicos y para todos los gustos: comedia, terror, animación...

Cine y televisión con tu cuenta PSN

La primera opción y la más fácil para acceder a películas y series de TV es PlayStation Store. No necesitas nada más que tu consola, una cuenta PSN, conexión a Internet y navegar normalmente, como si estuvieras buscando un juego, una demo o un DLC. Es verdad que es la opción más limitada, pero tiene la ventaja de que no te tienes que dar de alta en ningún servicio extra, no necesitas más registros y no precisa de ningún tipo de suscripción.

Si quieres disfrutar de series de TV, encontrarás, por ejemplo, las primeras 8 temporadas de "Padre de Familia", la décima temporada de "Friends", "Ladrón de guante Blanco" o dos temporadas de "Maestros del terror". Así, hasta un toral de 20 series, para todos los gustos y todas las edades. Si te interesa algún episodio tienes la opción de comprarlo. El precio oscila de los 2,99 euros de las versiones HD a los 2,49 de las versiones SD y los 1,99 de las serie de animación, como "Bob Esponja". No hay opción de alquiler y tiene la pega de que si quieres una temporada completa tienes que bajar episodio a episodio.

Si hablamos de cine, la cosa funciona de una manera un poco diferente y sí tenemos la opción del alquilar. Hay mucho cine para disfrutar y diversas maneras de buscar (por títulos, por género, por edad...), además de ofertas y promociones.

Los precios oscilan bastante, aunque la media es de 2,99 euros por alquiler SD y 3,99 por alquiler HD y 15 euros por compra SD y 18 euros por compra HD. Las pelis son compatibles con todas las consolas PlayStation, smartphones Xperia, Tabletas Sony y los nuevos televisores Bravia.

Si alquilas una película, recuerda que tienes 30 días para verla desde el día que las descargas. Pasados esos 30 días dejará de estar disponible y ya no podrás arrancarla. Además, tras verla, tienes 24 horas para reproducirla tantas veces como quieras, en cualquiera de tus consolas, pero pasadas esas 24 horas el alquiler caducará.. Una vez haya vencido el alquiler, borras la película del disco duro y listo. ●



¿CUANTO CUESTA?

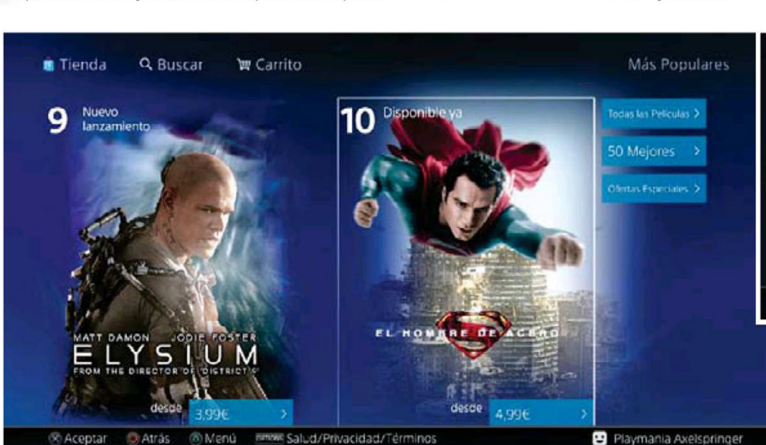
- **SUSCRIPCIÓN:** No
- **ALQUILER:**
  - Películas SD: 2,99 €
  - Películas HD: 3,99 €
- **COMPRA:**
  - Episodios HD: 2,99 €
  - Episodios SD: 2,49 €
  - Películas SD: 15 €
  - Películas HD: 28 €





▼**Según la velocidad de tu conexión a internet** el sistema calculará automáticamente la máxima calidad posible de vídeo.





◄**El sistema de navegación** es muy similar al de las secciones de PS Store dedicadas a juegos. En portada se destacan los últimos lanzamientos.



▼Wuaki.tv oferta un precio especia para usuarios PlayStation. Podrás suscribirte por 4,99 euros al mes para disfrutar de una enorme selección de películas y series de TV.





◄Si quieres probar el servicio puedes alquilar gratis algunas películas clásicas. Eso sí, todas en SD, aunque te permitirán hacerte una idea de qué tal va tu conexión.



▲La aplicación viene preinstalada en el menú de PS4, pero tendrás que descargarla. Como todas las descargas de PS4 es cuestión de segundos.

Un videoclub en la nube

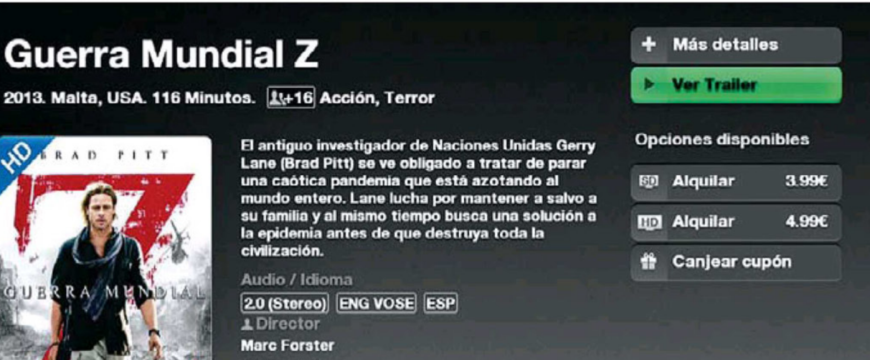
Wuaki.tv es como tener al alcance de tu DualShock un enorme videoclub online en el que hay miles de títulos, desde los últimos estrenos de cine a clásicos de siempre, series de televisión y hasta documentales y cortos. Se basa en el vídeo en streaming, es decir, la película o serie nunca está en el disco duro de tu consola. Tienes dos opciones de disfrutar de su enorme catálogo: alquiler o suscripción. Podrás alquilar películas, series completas, episodios sueltos. Dispondrás de 48 horas para disfrutar de tu alquiler tantas veces como quieras y en cualquier dispositivo que tengas vinculado con tu cuenta. Y puedes empezar a ver la película en el mismo momento que la alquilas. Con la consola conectada a Internet mediante cable, la experiencia es de lo más positiva. Pero si además quieres disfrutar en cualquier momento de una gran selección de pelis y series, puedes suscribirte a Wuaki Selection.

Wuaki Selection que te da acceso ilimitado a una enorme selección de contenidos que podrás ver siempre que quieras y sin límites de tiempo. Además, si eres propietario de PS4 podrás beneficiarte de una oferta que te permite suscribirte por 4,99 euros al mes para toda la vida, sin compromiso de permanencia, y te da un mes gratis. Dentro de Wuaki Selection encontrarás más de 40 series, como "Fringe", "The Walking Dead", "Perdidos" o "Anatomía de Grey". Hasta clásicos del calibre de "Campeones" o "Yo, Claudio" y cientos de películas de todo tipo. Es verdad que los últimos estrenos no están disponibles en la selección, por lo que combinar suscripción y alquiler será casi imprescindible si te gusta estar a la última. Wuaki.tv es una de las aplicaciones que aparecen en el menú de PS4. Sólo tienes que descargarla, activarla y registrarte (es muy rápido y puede hacerse desde la consola), para empezar a navegar por sus distintos menús y descubrir si cubre tus necesidades cinéfilas. Además, encontrarás varias películas gratuitas en SD, que te permitirán hacerte una idea de cómo funciona esto del vídeo en streaming en PS4.

¿CUANTO CUESTA?

- **SUSCRIPCIÓN:** Wuaki Selection 4,99 € al mes. No es obligatoria.
- **ALQUILER:**
  - Series HD: 34,99 €
  - Series SD: 21,99 €
  - Episodios SD: 1,49 €
  - Episodios HD: 2,49 €
  - Películas SD: 3,99 €
  - Películas HD: 4,99 €

▼Podrás encontrar todas las novedades pocas semanas después de su estreno en cine. Eso sí, a los tres meses se retiran se retiran, aunque semanalmente se añaden títulos a la librería de clásicos.







►Al alquilar una serie o película en Wuaki.tv desde PS4 estará disponible en cualquier dispositivo que tengas enlazado con tu cuenta. de Wuaki.tv.



▼Desde Guía TV podrás ver la parrilla de programación de los 12 anales de pago disponibles y ver en directo la emisión o programar fácilmente la grabación.



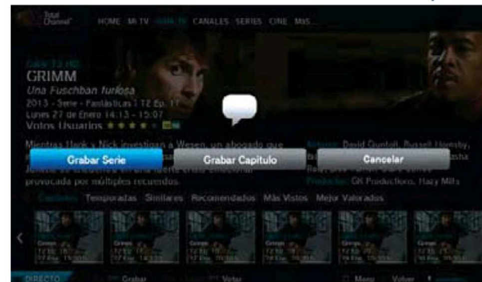
◄Para disfrutar de los 12 canales de pago (donde se emiten las mejores series del momento) no necesitas decodificadores ni instalaciones.

Televisión a la carta

Esta aplicación, disponible en el menú principal de PS4, te da acceso a 12 canales de pago como AXN HD, SyFy HD, National Geographic HD, Calle 13, Canal Historia o Paramount Comedy. Son canales presentes en otras plataformas digitales, como Canal + o Imagenio, por ejemplo, aunque aquí tienes la ventaja de no necesitar instalación, ni decodificador.
A diferencia de la sección de Cine y TV de PS Store o de Wuaki.tv, Total Channel no es un servicio de vídeo bajo demanda. Es decir, no podemos ver el cualquier momento todo el catálogo de series y películas. Lo que nos ofrece es televisión en directo, es decir, ver lo que el canal seleccionado esté emitiendo en ese momento, y acceso una serie de contenidos que sí están en catálogo, pero que pueden cambiar según cuándo nos conectemos. Es decir, que aunque sí ofrece contenidos bajo demanda, no siempre está todo disponible.

Total Channel nos ofrece una opción de "vídeo personal". Es decir, podemos grabar los contenidos que nos interesen que se almacenan en un disco duro remoto, cuyo tamaño depende del paquete de suscripción que hayamos pagado y que estarán disponibles entre 30 o 90 día. Estos canales son los que emiten las series de más tirón como "The Walking Dead" "Castle", "Arrow", "Big Bang Theory"... De todo y para todos los gustos. En el caso de una película, se grabará sin más, en el caso de una Serie de TV podemos elegir que nos grabe la temporada completa, despreocupándonos de tener que programar las grabaciones.

Lo mejor de todo es que Total Channel ofrece 30 días de prueba gratuitos (o 200 minutos) con los que podréis probar sus virtudes. Para disfrutarlo sólo tenéis que registraros, algo muy fácil ya que lo podéis hacer directamente en PS4, sin necesidad de ir a un navegador web. Y con tu cuenta Total Channel podrás disfrutar de TV en vivo y de los contenidos disponibles también en PS3 y en tabletas, smartphones y smartTV. Eso sí, las grabaciones sólo podrán disfrutarse en el dispositivo conectado a la red principal.



▲Puedes elegir por granar la serie completa y despreocuparte o sólo algún capítulo que ye hayas perdido. Un email te avisará de cuándo está tu grabación disponible.

¿CUÁNTO CUESTA?

- **SUSCRIPCIÓN:** Sí
- **PAQUETES:** hay 3 disponibles que incluyen los 12 canales y todas las opciones de visualización y grabación:

	Premium	Premium DUO	Premium XL
Precio	9,99€/mes +iva	13,99€/mes +iva	14,99€/mes +iva
Disco Duro Remoto	20h	20h	100h
Vigencia Grabaciones	30 días	30 días	90 días
Dispositivos Permitidos	3	4	5

▼No es un sistema de vídeo bajo demanda. Siempre hay contenido disponible para visualizarse en el momento que te conectes, pero varía. Además de series, hay películas, por supuesto.

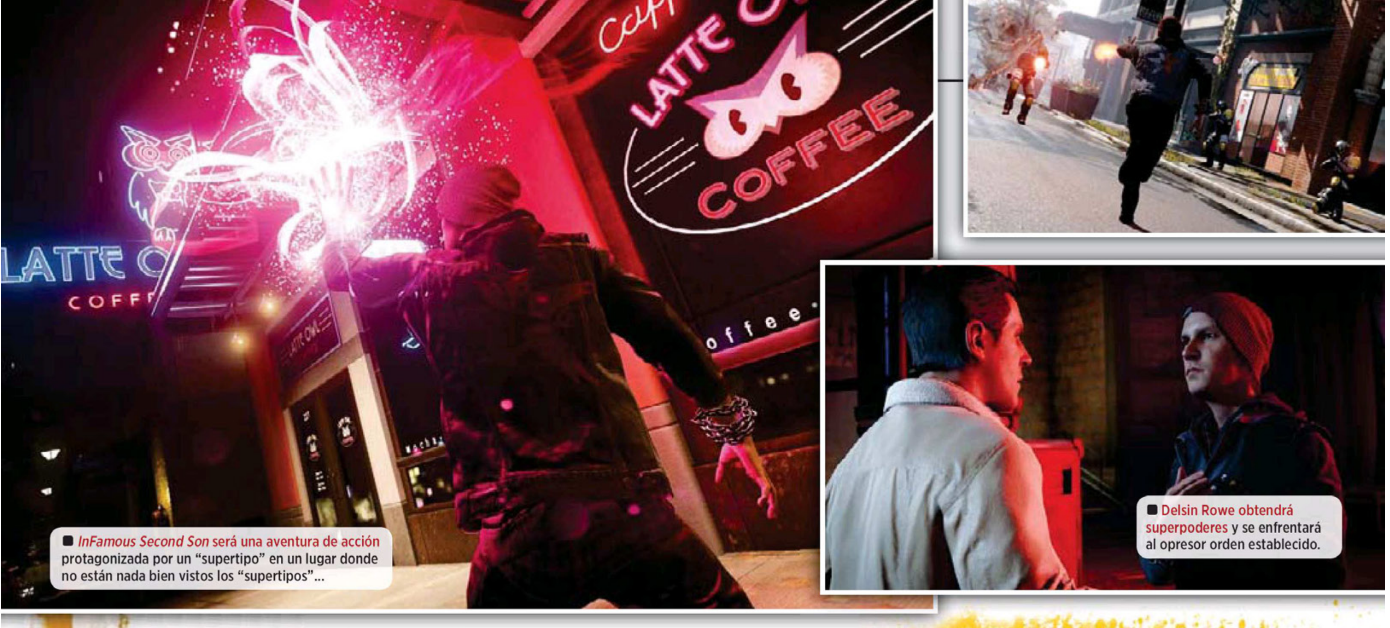
▼Puedes registrarte en el servicio desde PS4 y la consola quedará enlazada a tu cuenta. Además, puedes enlazar otros dispositivos, como ordenadores o tabletas.



UN **¿SUPERHÉROE?** AL RESCATE DE PLAYSTATION 4

¿Echas de menos juegazos exclusivos para alimentar tu recién estrenada PS4? Tranquilo, que ya se van acercando. Y el primero de ellos tiene superpoderes y llega avalado por dos éxitos previos en PS3.





■ *InFamous Second Son* será una aventura de acción protagonizada por un "supertipo" en un lugar donde no están nada bien vistos los "supertipos"...

■ Delsin Rowe obtendrá superpoderes y se enfrentará al opresor orden establecido.

PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN | 21 DE MARZO

Es el juego más deseado de PS4 a corto plazo. Tras dos primeras entregas francamente divertidas en las que pudimos hacer el bien (o el mal) en PS3 de la mano del "supercalvorota" Cole MacGrath, en poco más de un mes llegará a nuestras consolas *Infamous: Second Son*. La referencia del subtítulo es doble. Por un lado hace alusión a los Primeros Hijos, el grupo liderado por nuestro "antagonista" en la primera entrega. Por otro se refiere a que es la "segunda generación" de *InFamous*, que se estrena en PS4 tras su exitoso paso por PS3.

Second Son arranca siete años después de *InFamous 2*, partiendo del final que vimos si nos comportamos como héroes... aunque tampoco es necesario haberse terminado los anteriores para disfrutar de *Second Son*. Si lo habéis acabado, sabréis cuál fue el destino de ColeMacGrath y la razón por la que no protagoniza esta tercera entrega. El caso es que, tras lo sucedido en New Marais, aún quedan "conductores" (o sea, gente con superpoderes) que ahora más que nunca son considerados una amenaza. De hecho, se ha creado una nueva y letal fuerza del orden, el DUP (Departamento de Protección Unificada). dedicada "ex profeso" a identificarlos y arrestarlos, con métodos bastante expeditivos.

En ese entorno opresivo crece Delsin Rowe, un joven de 24 años, graffitero y de carácter rebelde, que vive junto a su hermano Reggie (que es oficial de policía) en un suburbio a las afueras de Seattle. Todo cambia cuando el joven presencia un accidente muy especial. Un autobús de la DUP que transporta conductores detenidos sufre una colisión fatal. Delsin se acerca a ayudar a los posibles supervivientes y, sin querer, absorbe el poder de uno de estos conductores. A partir de ese momento Delsin Rowe pasa a ser oficialmente un conductor, y por tanto, a estar perseguido por las fuerzas del orden. Apoyado por su hermano, se enfrentará a este orden establecido en una trama que la que, como en los anteriores juegos de la saga, podremos ser "buenos" o "malos", lo que conllevará una serie de cambios en el desarrollo.

¿Superhéroe o supervillano?

Aunque aún no sabemos cuánto peso tendrán a la postre en el desarrollo, ya nos hemos enfrentado a la primera de las decisiones "morales" que nos planteará *Second Son*. Junto a nuestro hermano, atraparemos una conductora llamada Abigail Walker (más conocida como Fetch), que se toma la justicia por su mano a la hora de enfrentarse a los "anticonductores". Si elegimos "corromperla", esta "chica láser" endurecerá todavía más sus métodos y la acompañaremos a "visitar" a unos cuantos activistas a los que eliminaremos sin piedad. Pero si elegimos "redimirla", la misión será completamente distinta. En esta ocasión nuestro objetivo junto a ella será "patearles el culo" a unos narcotraficantes, destruyendo los alijos de droga. Como veis, según lo que decidamos haremos una misión u otra, con lo que a priori merecerá la pena rejugárselo para ver qué situaciones nos esperan en "el otro lado". Decimos a priori porque no sabemos si este tipo de "bifurcaciones" »



■ Será una aventura tipo "sandbox" en la que nos moveremos a placer por Seattle.

UN REGRESO CON NOVEDADES

La trama de *InFamous 2* se quedó más o menos bien cerrada, con lo que de cara a una nueva entrega para PS4 en Sucker Punch no dudaron en apostar por un nuevo protagonista, Delsin Rowe (mucho más "graciosete" y capaz de sintonizar con la gente joven que Cole MacGrath), en una nueva ciudad, Seattle (por primera vez en la saga es una ciudad real). El sistema de karma se han mantenido aunque ya no va a estar tan ligado a los poderes, que serán más variados y destructivos.



■ Delsin Rowe es un joven bastante irresponsable y mucho menos "amargado" que Cole MacGrath.



■ Seattle es reconocible, aunque está tomada por las fuerzas del orden. Los escenarios son más destruibles.



■ Delsin es capaz de absorber los poderes de otros conductores. Prometen ser más variados que en PS3.

Tendremos ataques a distancia, cuerpo a cuerpo... Podremos ir aumentándolos.

Fetch es otra "conductora" que nos acompañará en parte del juego. ¿Nos la terminaremos ligando?

Podremos movernos en plan Flash, incluso por las paredes.

Delsin Rowe podrá alternar a voluntad entre superpoderes de distintas fuentes.

en la trama serán muy frecuentes en el desarrollo. Volverá también el sistema de karma. Podremos ser más "buenos" o más "malos" en función de si provocamos altercados, eliminamos o no a civiles inocentes, si acabamos con los enemigos o sólo los "reducimos"... Todas estas acciones, buenas o malas, se irán "acumulando" y estéticamente se verán reflejadas en el "parche" que llevamos a nuestra espalda, aunque en esta ocasión no parece que este sistema de karma vaya a estar muy ligado con el tipo de superpoderes que podemos manejar.

Partiendo de los mimbres jugables de los dos anteriores, *InFamous Second Son* promete ser una aventura de acción espectacular y tremendamente divertida.

Delsin Rowe: "el hombre absorbente".

Y es que, a diferencia de Cole MacGrath, Delsin Rowe es capaz de absorber los poderes de otros conductores, con lo que parece que iremos obteniendo una serie de poderes con independencia de si somos buenos o malos. De momento sólo hemos probado los que tienen que ver con el humo y con la electricidad (en el juego lo llaman "neón"). Aún no sabemos cómo será la evolución de cada uno de estos poderes, pero sí que cada uno tendrá distintas manifestaciones (ataques cuerpo a cuerpo, proyectiles a distancia, explosivas caídas desde las alturas, devastadores ataques especiales...). Para los ataques a distancia, la cámara se colocará a nuestro hombro y podremos hacer un pequeño zoom para apuntar, que además nos dará pistas sobre los puntos débiles de nuestros enemigos.

Pero insistimos, sólo hemos probado dos demos cerradas del juego, por lo que aún no sabemos cómo van evolucionando. Pero en lo que hemos visto hasta ahora ambos poderes ofrecen habilidades equiparables, que sólo se diferencian en matices estéticos. El ataque cuerpo a cuerpo del Humo se ejecuta con unas cadenas en plan las Espadas del Caos de Kratos, y en el del Neón blandiremos una especie de espada. Lo que sí sabemos es que podremos alternar libremente entre poderes, siempre y cuando estemos en contacto con "una fuente". Es decir, que si llevamos Humo, basta con acercarse a un neón para absorberlo (usando el panel táctil del Dual Shock 4). Y viceversa, si queremos cambiar a Humo habrá que buscar una chimenea en los tejados... o hacer explotar unos cuantos coches.

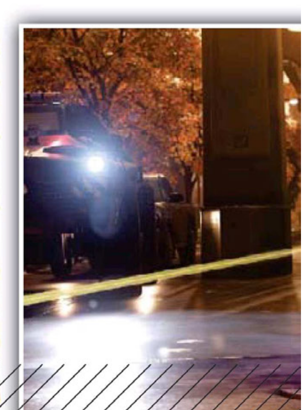
Un desarrollo similar al de los anteriores.

Por lo demás, *InFamous Second Son* ofrecerá un desarrollo similar al de las dos entregas previas: un "sandbox" en toda regla en la que alternaremos las misiones de la trama con distintas tareas secundarias (aunque en las demos no pudimos probar ninguna).

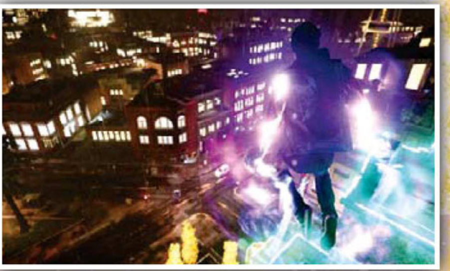
LA EDICIÓN COLECCIONISTA

InFamous: Second Son **tendrá dos ediciones especiales. La primera incluirá el juego, un gorro como el que lleva Delsin y el contenido extra exclusivo *El Legado de Cole*, que narrará eventos entre *inFamous 2* y *Second Son*. Y la edición Coleccionista añadirá a todo esto una funda para la caja replicando la chaqueta de Delsin, un juego de chapas, una moneda de coleccionista y un abrebotellas. Hace tiempo se habló también de un "bundle" con PS4 y el juego, pero en el momento de escribir estas líneas, esto aún no estaba confirmado.**











El ataque cuerpo a cuerpo del Humo es todo un "homenaje" a Kratos y sus Espadas del Caos.

Tras Empire City y New Marais (versiones ficticias de Nueva York y Nueva Orleans, respectivamente), la ciudad que tendremos a nuestros pies en esta tercera entrega es Seattle. Una Seattle reconocible y recreada con esmero (los chicos de Sucker Punch son de allí), aunque algo transformada por los devastadores efectos de las luchas entre los conductores y la DUP. Y con un toque "grunge" que le queda muy auténtico (recordemos que Seattle es la cuna de este género musical y esto se notará también en la banda sonora, en la que ya hemos escuchado el mítico tema "Heart Shaped Box" de Nirvana, versionado por Dead Sara).

Nos desplazaremos por los distintos distritos de Seattle con gran fluidez, con movimientos ya conocidos ("planear" entre los tejados, trepar de forma ágil por las fachadas...) potenciados con nuevos movimientos como "supervelocidad" (pulsando el botón ●) que nos dará un turbo extra que podremos aprovechar para subir por las paredes o ganar impulso para planear más lejos o convertirnos en humo para subir rápidamente al tejado de un edificio usando un conducto de ventilación.

Un apartado técnico superior a lo visto

En cuanto al apartado gráfico, se nota la diferencia con respecto a los *InFamous* de PS3 en todos los frentes: fluidez, animaciones del personaje, cantidad de efectos acompañando a los distintos superpoderes, recreación del fuego y el humo, iluminación y reflejos... Chris Zimmerman, director del desarrollo del juego, ya confirmó hace tiempo que el juego llegará en 1080 p a 30 fps estables. La verdad es que da gusto desplazarse por las alturas a toda velocidad usando los distintos poderes. Y la ciudad está bastante más viva que otros "sandbox" recientes, como por ejemplo *Batman Arkham Origins*. Si te subes a un edificio alto, la profundidad y el grado de detalle son dignos de mención. Sin embargo, otros detalles, como el modelado de los peatones, no son muy "next gen" que digamos...

Un doblaje al castellano tan profesional como nos tienen acostumbrados en las grandes producciones de Sony y dos ediciones especiales que harán las delicias de los fans de la saga son la guinda para una de las aventuras de acción más esperadas por los poseedores de una PS4.

EN EPISODIOS ANTERIORES...

El primer *InFamous* de PS3 estuvo protagonizado por Cole MacGrath, un "conductor" muy especial del que dependerá el destino de Empire City (con sorprendente final incluido). También protagoniza la secuela, pero en otra ciudad: New Marais. En ambos juegos había sistema de karma y teníamos poderes para hacer el bien o el mal, aunque todas las mecánicas estaban más pulidas en *inFamous 2*.



En el primer *inFamous* luchamos contra Kessler y sus Primeros Hijos, con un desenlace sorprendente...

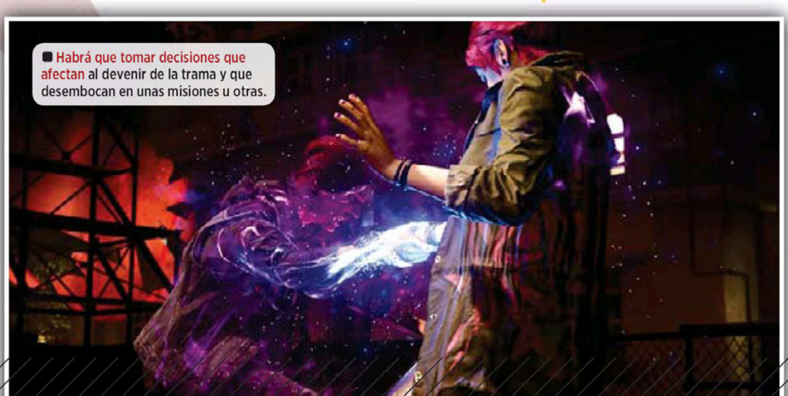


En inFamous 2 viajamos hasta New Marais (donde se creó la Esfera del Rayo) para derrotar a La Bestia.



Cole MacGrath fue el "prota" de los dos anteriores. *Second Son* parte del final "bueno" de *InFamous 2*. Si visteis este final, sabréis cómo acaba este personaje...





Habrá que tomar decisiones que afectan al devenir de la trama y que desembocan en unas misiones u otras.


REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #183
Play manía
AHÓRRATE 5 EUROS
COMPARTE TUS PARTIDAS
Descubre las funciones del botón Share
No te los pierdas...
CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
ALIEN ISOLATION
TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION
DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
EVOLVE
THIEF...
EL REGRESO DE FINAL FANTASY
Lightning Returns FFXIII
Final Fantasy X/X-2 HD
Final Fantasy XV
ADEMÁS... La historia de la saga
¡Juega gratis!
Analizamos los free to play de PS4
Música de videojuegos
LA SINFONÍA DE PLAYSTATION
Las mejores bandas sonoras de la historia
JUEGOS DE MIEDO
Dying Light, Until Dawn, The Evil Within, Outlast...
zinio
KIOSKO y más
ORBYT.

NOVEDADES



PÁGINA 36

» **Lightning Returns: Final Fantasy XIII.** Lightning cierra su trilogía con un juego de rol cargado de novedades que supone una importante evolución en la saga *Final Fantasy*.

PÁGINA 44

» **Thief.** Acción y sigilo en una aventura para PS4 que está a la altura de lo que esperábamos de la nueva generación, tanto técnicamente como por su variado desarrollo. También sale en PS3.

PÁGINA 48

» **Toukiden: The Age of Demons.** Llega a PS Vita un nuevo "clon" de *Monster Hunter* que nos propone cazar gigantescos demonios en compañía de tres amigos más.

PÁGINA 32

Castlevania Lords of Shadow 2

Si buscas una aventura de acción para PS3 que te deje con la boca abierta, ya la has encontrado.

¡DE MUERTE!

Así son las novedades de este mes: para morirse de gusto. El nuevo *Castlevania* te helará la sangre en las venas con su calidad y *Lightning Returns* te redescubrirá la saga *Final Fantasy*, si lo tuyo es el rol. Con *La LEGO Película* pasarás un rato de lo más divertido y, si tienes PS4, *Thief* te robará el corazón. Y eso por no hablar de descargables con tanta enjundia como la segunda temporada de *The Walking Dead* o el aterrador *Outlast*. Hasta en PS Vita tenemos variedad para elegir, desde *Toukiden* y sus cacerías multijugador a las aventuras de *Broken Sword*. Este febrero lo pasaremos en grande.

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

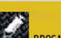


Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

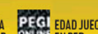
PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:











EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · EDAD JUEGO EN RED

JUEGO Play RECOMENDADO

Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**
Desarrollador: **MERCURY STEAM**
Editor: **KONAMI**
Lanzamiento: **27 DE FEBRERO**
Precio: **49,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **99,95 €**

JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **INGLÉS**
INSTALACIÓN **NO** | RESOLUCIÓN **720P**

www.konami-castlevania.com/es/castlevania-lords-of-shadow-2/

Distrito de las Letras

■ *Lords of Shadow 2* es, sin duda, el mejor *Castlevania* 3D, un título que combina lo mejor de la saga clásica con el enfoque actual de las aventuras.

LA AVENTURA QUE HARÁ CORRER RÍOS DE **SANGRE**

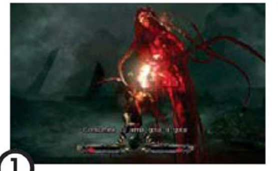
Castlevania Lords of Shadow 2

Después de tres años de reposo en el ataúd, Dracul se levanta de nuevo para demostrar que, en esto de las aventuras, no tiene rival en 2013...

Dicen que 2014 va a ser el último año fuerte de PS3, pero viendo el nivel de las últimas producciones, como este *Lords of Shadow 2*, esa afirmación duele aún más. Y es que, lo que ha conseguido el estudio madrileño Mercury Steam ha sido una tarea titánica. A nivel técnico estamos hablando de uno de los juegos más impresionantes de PS3, capaz de mantener el tipo frente a los juegos más punteros de PS3 y los primeros desarrollos de PS4. Y no sólo eso: como aventura, estamos ante un título que no tiene nada que envidiar a *God of War*, con el que guarda similitudes, y también diferencias, como unos combates más técnicos. Un título que, dejando a un lado el "patriotismo", es una obra maestra aquí y en Pekín.

***Lords of Shadow 2* pone punto y final** a la reinterpretación del universo *Castlevania* realizada por Mercury Steam. En él, por primera vez en una entrega para una consola de sobremesa, controlamos al mismísmo príncipe de las tinieblas, a Drácula, quien a lo largo de la aventura irá recuperando sus poderes con un doble motivo: impedir el regreso de Satán a la Tierra y, dos, ayudar a Zobek en esta misión, quien a cambio pondrá fin a su sufrimiento. Todo, en un desarrollo que ha adaptado de forma

LAS TRES **ESTACAS** QUE TE "LLENARÁN" EL CORAZÓN



1 **COMBATE.** Es técnico, exigente y repleto de posibilidades. Un "vicio" que te atrapará gracias a novedades como el sistema de maestría.



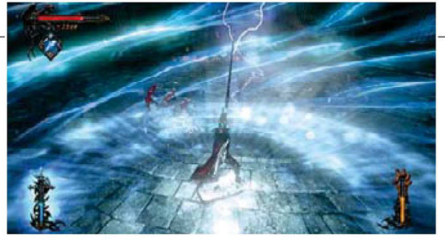
2 **ENEMIGOS FINALES.** A lo largo de sus 15-17 horas de duración, te encontrarás con infinidad de jefes, algunos francamente memorables.



3 **COLECCIONABLES.** La ciudad está plagada de coleccionables, que te robarán otro buen puñado de horas de juego. Encontrar algunos es TELA...



■ Alucard es uno de los personajes clásicos que reaparece en esta revisión de *Castlevania*.



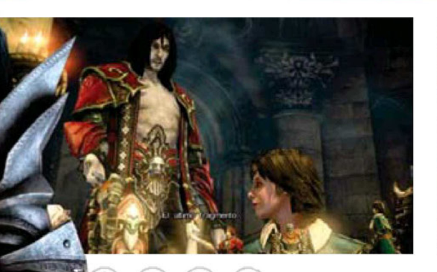
■ Acción, plataformas, exploración... *CLOS2* ofrece una rica mezcla de géneros que engancha a lo grande, como las mejores aventuras de PS3.



■ La aventura puede dar para más de 15 horas yendo a "piñón". Si vamos a por todos los secretos te puede durar más del doble...



■ El apartado gráfico de *CLOS2* es soberbio. Sus escenarios son de lo mejorcito que ha pasado por PS3...

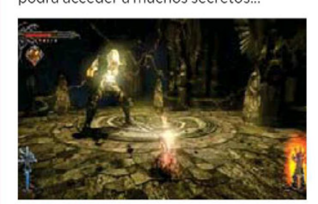




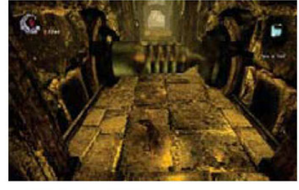


» EL PODER DEL SEÑOR DE LAS SOMBRAS

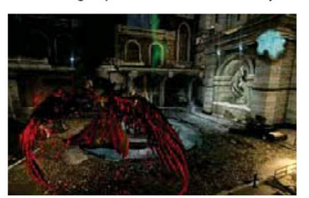
A lo largo de la aventura, Dracul irá recuperando sus poderes, gracias a los cuales podrá acceder a muchos secretos...



PROYECTILES. Como una andanada de murciélagos (para cegar a enemigos) o dagas de sombra para inutilizar minas...



¡TRANSFORMA! Dracul puede adoptar la forma de rata y niebla para evitar zonas con enemigos poderosos o atravesar rejas.



ALAS. Otro clásico de la saga, un don que "heredamos" y que nos permite realizar un doble salto para alcanzar zonas elevadas.

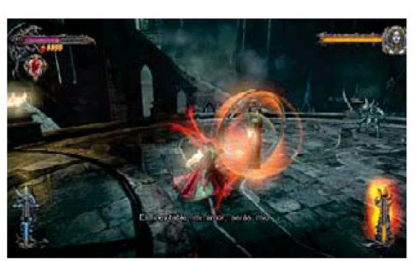
Mercury Steam ha adaptado el folklore de la saga *Castlevania* a la actualidad, culminando una de las mejores aventuras que verás en PS3.

magistral el desarrollo clásico de la saga a un mundo 3D, en el que no faltan ninguna de sus señas: plataformas (algo "controladas" y con cierto regusto a *Uncharted*), acción (en forma de combates más técnicos que en *God of War*), apasionantes duelos contra jefes finales (de lo mejorcito del juego), evolución y mejora del personaje (comprar nuevos combos o conseguir habilidades) o un millar de secretos, por citar algunos aspectos. Un desarrollo variado, en el que además se nota el esfuerzo de Mercury Steam por integrar estos elementos clásicos con otros nuevos, como el sigilo, intercalando todos estos elementos con acierto en un mundo 3D que, a medida que avanza la aventura, se va a abriendo y que podemos explorar con libertad gracias a dos tipos de portales de teletransporte, que nos permiten movernos entre el presente y el pasado (para recorrer el castillo de Dracul en todo su esplendor) y entre los cuatro distritos que componen la ciudad.

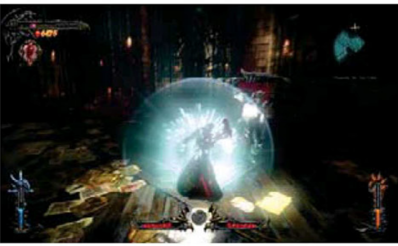
Todo esto se engarza dentro de una historia que engancha de principio a fin, repleta de personajes interesantes, como el propio Victor Belmont (el último miembro del clan), desconcertantes situaciones que llevan a Drácula atrás en el tiempo, a vivir encuentros "imposibles" con su hijo Trevor o su difunta mujer Marie, al tiempo que nos presenta un abultado número de jefes finales que por méritos propios están entre los mejores de las aventuras de acción de los últimos tiempos, tanto por diseño visual como por algunas originales rutinas de combate. Y, hablando de combate, es otro de sus puntos fuertes. Juegues en el nivel de dificultad que juegues (de los 4 disponibles), *CLOS2* no es un aporreabotones: »



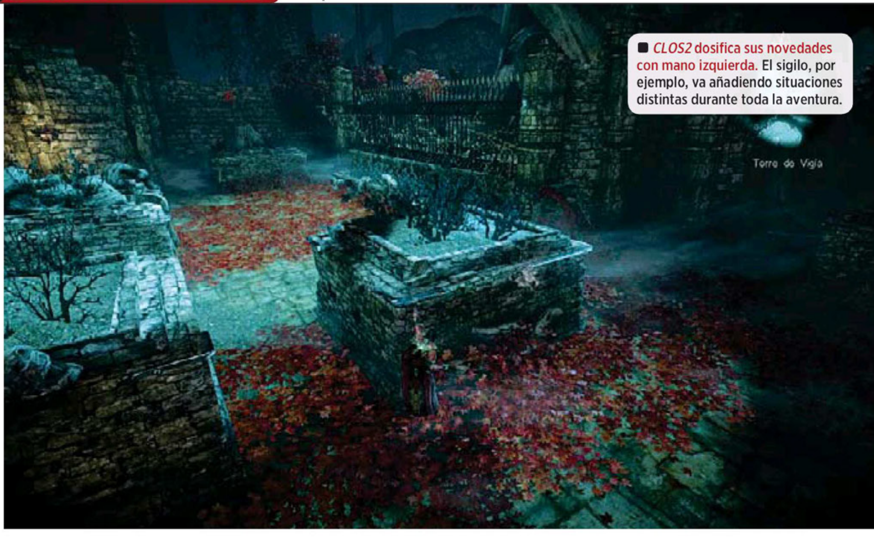
■ El libro de viaje nos permite revisar los combos, ver el mapa, comprar técnicas con la experiencia ganada...



■ El sistema de combate parte de *CLOS*, pero con 2 nuevas armas, la espada del vacío y las garras del caos, cada una ligada a una magia.



■ El sistema de combos y contras enamora. Es sólido, robusto y responde. En los niveles de dificultad altos tendrás que dominarlo.



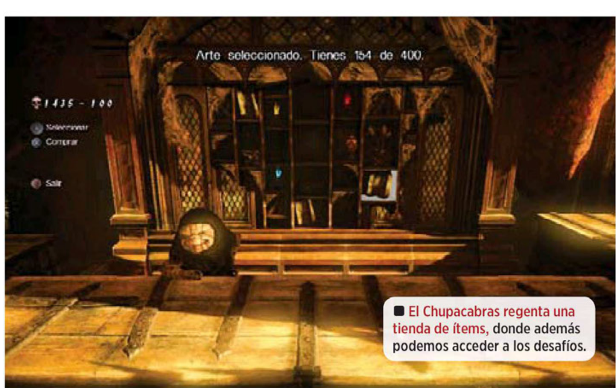
CLOS2 dosifica sus novedades con mano izquierda. El sigilo, por ejemplo, va añadiendo situaciones distintas durante toda la aventura.



El modelado de los personajes, como Dracul, es brutal. Y eso sin hablar de los enemigos, de la iluminación...



El gore es otra constante del juego. Incluso usamos la sangre para activar ciertos portales e interruptores...



El Chupacabras regenta una tienda de ítems, donde además podemos acceder a los desafíos.



CLOS2 también tiene hueco para la habilidad. Aquí, debemos activar plataformas para que un NPC que nos acompaña salte entre ellas...

Técnicamente, *CLOS2* exprime PS3 como pocos han hecho. No esperamos ver muchos más juegos así de "bestias"...



es bastante técnico y dominarlo lleva su tiempo. No en vano, para poder disfrutar del verdadero poder de Drácula debemos dominar el nuevo sistema de maestría, según el cual cada combo de cada arma tiene un indicador que va aumentando cada vez que la ejecutamos correctamente sobre un enemigo. Al llegar al 100%, podemos transferir esa "maestría" al contenedor del arma, desplegando todo su poder al subirla de nivel con cada maestría transferida. Una tarea que llevará muchos combates, más si tenemos en cuenta que hay 3 armas (el látigo de sombras, la espada del vacío y las garras del caos), cada una con sus combos... que en muchos casos se ejecutan igual.

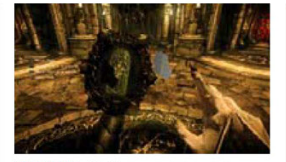
La historia, por si todo esto fuera poco, también es bastante larga. Y fácilmente, puede dejar unas 15-17 horas de juego, a poco que te entretengas explorando un poco. Si decides ir "a fondo" a por la maestría y los coleccionables, esta duración pude duplicarse o triplicarse. Y es que, en la ciudad hay mucho para hacer, desde destruir el mobiliario (barriles, vallas...) con lo que conseguimos puntos de experiencia (para comprar o mejorar los combos) o uno de los 400 bocetos de arte (algunos a la venta en la tienda del castillo, en la que se ofertan otros ítems). Podríamos seguir hablando de las más de 70 cajas del dolor, con las que conseguimos gemas de 3 tipos que, al estilo *God of War*, nos reportan mejoras de vida y magia al reunir 5 del mismo

UNA AVENTURA QUE TIENE DE TODO... ¡HASTA PLAQUETAS!

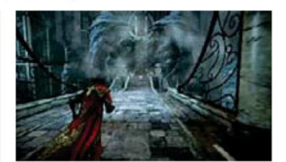
CLOS2 convence gracias a un ritmo que no decae, que está muy bien dosificado y que va mostrando sus cartas de forma progresiva a lo largo de la aventura. Aparte de la acción y las plataformas, que son las reinas, también ofrece...



SIGILO. Pasar entre guardias sin ser visto, avanzar por una zona sin tocar las hojas del suelo... es muy variado.



PUZLES. No hay muchos, pero aparecen en el momento justo y dan variedad, como reparar este espejo...



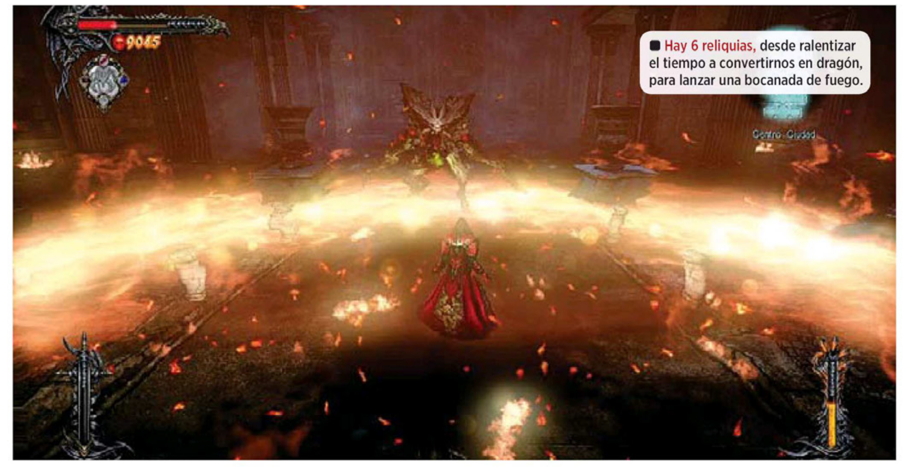
"SANDBOX". No a lo "*GTA*", sino que sus zonas, repletitas de secretos, están conectadas por una breve carga.



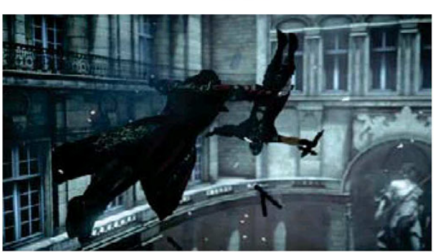
■ La aventura se desarrolla en la actualidad, con algunos momentos "*Uncharted*" que "chocan", como ver a Dracul colgado de un tren...

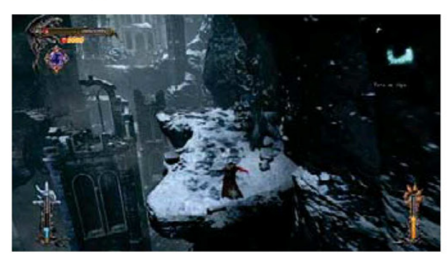


■ El doblaje, aunque en inglés, es de calidad. Si jugaste al primer *CLOS*, los actores principales repiten, como los de Gabriel o Zobek...



■ Hay 6 reliquias, desde ralentizar el tiempo a convertirnos en dragón, para lanzar una bocanada de fuego.

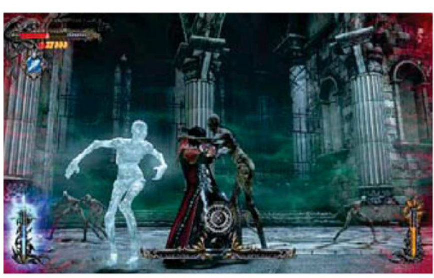




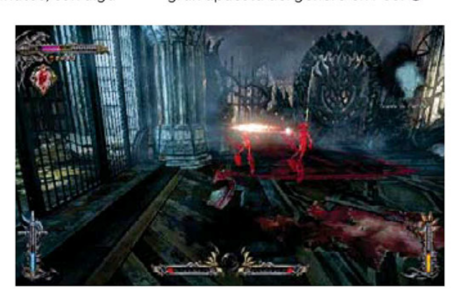
CLOS2 es el desarrollo más ambicioso de un estudio español, equiparable a una superproducción americana.

tipo. O las 16 runas de Kleidos, que nos dan acceso a los desafíos del juego (combates especiales) o mejoras en la capacidad para llevar reliquias (las "armas" secundarias" de Dracul). Son sólo algunos ejemplos, pero sirven para ilustrar el colosal tamaño de esta aventura, que además lo es en el apartado técnico. De verdad, hasta que no te detengas a contemplar el brutal nivel de detalle de sus monumentales escenarios o el majestuoso diseño de sus enemigos, no comprenderás el gran trabajo que hay detrás. Si decimos que no parece un juego de PS3, por algo será...

No menos brillante es su banda sonora, de nuevo a cargo del genial Oscar Araujo, capaz de llevarnos del combate más intenso al momento más emotivo en minutos, con algunos temas realmente inolvidables. Aún así, pese a su altísimo nivel, *CLOS2* tiene algunos aspectos que podían haber sido limados. Más allá del doblaje en inglés, algunas mecánicas (como el balanceo sobre plataformas) resultan un poco toscas, algunas situaciones pueden parecer fuera de lugar o no bien ajustadas (o los tiempos de carga tras morir mejorables). Pero son aspectos que, aún siendo mejorables, no empañan el acabado de una SOBERBIA aventura, llamada, quizá, a ser la última gran apuesta del género en PS3.



■ *CLOS2* tiene cuatro niveles de dificultad, opción de Partida + y opciones para activar o no elementos como los Quick Time Events.



■ Pese a sus defectillos, como los tiempos de carga al morir o fallos puntuales de la cámara, *CLOS2* es una obra maestra imprescindible.

» JEFES FINALES QUE NO OLVIDARÁS...

Como en el primer *CLOS*, son sin ningún tipo de duda lo mejor de la aventura. Unos duelos realmente apasionantes...



POR ETAPAS. Algunos, como el juguetero, integran más de un enemigo, al que van invocando según avanza el duelo.



MECÁNICAS. Otros tienen mecánicas únicas, como un ser "vivo" al que debemos chupar la vida para recuperarnos...



PODERES. Algunos, incluso, nos invitan a "pensar" para dar el golpe de gracia, a adivinar qué poder debemos usar...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Sistema de combate, ritmo, despliegue técnico, variedad, secretos, precio... ¿todo?

» LO PEOR

Leves fallos de cámara, algunas mecánicas sin pulir del todo y que llega sin doblar.

Te gustará + que... CASTLEVANIA LOS

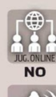


Te gustará + que... GOW ASCENSION

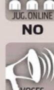


97	**» GRÁFICOS** Escenarios, personajes, efectos... mires donde mires, sobresaliente.
96	**» SONIDO** Excepcional BSO de Oscar Araujo, soberbios efectos y gran doblaje.
94	**» DIVERSIÓN** Desarrollo ameno, variado y en ocasiones exigente. Engancha.
94	**» DURACIÓN** La aventura da para 15 horas, pero hay mucho más para ver/hacer.
NOTA 95	Una de las mejores aventuras de PS3, que toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*.



Género:
ROL
Desarrollador:
SQUARE-ENIX
Editor:
SQUARE-ENIX
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,95 €





JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
INSTALACIÓN **4,8GB**
RESOLUCIÓN **720P**

www.lightningreturns.com



Lightning Returns: FFXIII es un juego de rol que acabará con muchos de los pilares de la saga: los turnos, la experiencia...

EL TIEMPO DE LOS **COMBATES POR TURNOS** SE AGOTA

Lightning Returns Final Fantasy XIII

Quedan 13 días para el fin del mundo y Lightning es la única que puede salvarnos, pero... ¿rescatará también a la saga de su enquistamiento?

Final Fantasy lleva unos años recibiendo palos por parte de la crítica y de sus fans, aunque sus ventas siguen funcionando muy bien. Quizás por eso Square-Enix no se decide a mirar hacia el pasado sino que escribe un nuevo futuro para la saga. El cierre para la trilogía *FF XIII* es, sin duda, uno de los cambios más radicales en la historia de la saga. La protagonista absoluta es Lightning, sólo la controlamos a ella, así que se acabó la gestión de un grupo de aliados con distintas habilidades tan típico en la saga. El motivo parece claro: los combates son en tiempo real, así que sería bastante complicado manejar a más de un personaje.

Los combates en tiempo real son el cambio más sustancial, alterando por completo el modo en que jugamos un *Final Fantasy*. Todos esos minutos que pasábamos pensando qué hacer y a quién atacar se han acabado. Nosotros tenemos el control de Light, la movemos por las pequeñas arenas de combate y pulsamos los botones (a los que previamente hemos asignado distintas habilidades) como en cualquier otro juego de acción. Lo cierto es que siguen existiendo tiempos de espera hasta que nosotros o nuestros enemigos podamos usar las mismas habilidades de nuevo, por lo que sigue dejando cierta sensación de *Final* de toda la vida.

» UN GRAN CAMBIO DE AIRES EN **FINAL FANTASY**



1 CON EL TIEMPO EN LOS TALONES. Quedan sólo 13 días para el fin del mundo, así que tenemos que darnos prisa para completar misiones.



2 COMBATES EN TIEMPO REAL. Los tiempos de los combates por turnos llegan a su fin. Atacamos, nos cubrimos, etc... pulsando botones.



3 MÁS CERCA DEL MUNDO ABIERTO. Aunque no hay un mapa abierto a lo *Skyrim*, nos movemos con total libertad entre las regiones.



Lightning debe salvar las almas de la gente antes de que acabe el mundo.



■ Light debe volver al arca todos los días a las seis de la mañana para ofrecer las almas que ha salvado al árbol Yggdrasil y así ganar tiempo.



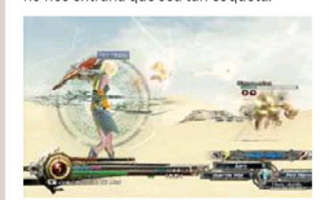
■ Aunque hay muchos cambios en esta entrega, no faltan a la cita muchos de los clásicos de la saga, como chocobos, moguris, cactilios...



■ Las debilidades y puntos flacos de nuestros enemigos son más determinantes que nunca.



Muchas de las habilidades irán asociada a los trajes que puede llevar Light, así que no nos extraña que sea tan coqueta.



INTERCAMBIO DE TRAJES. Tenemos 3 trajes disponibles en combate. Cambiar entre uno y otro es la clave de la victoria.



ESPECIALIDADES. Cada traje nos otorga distintas habilidades, e incluso nos da mejoras, como drenar vida, aturdir más...



DISEÑA LA MODA. Además de tener más de 20 modelitos, también podemos cambiar el color a los que tenemos.

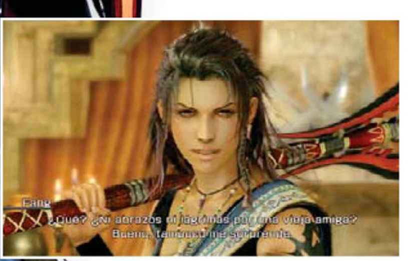




***Lightning Returns: Final Fantasy XIII* se ha convertido en una de las entregas más innovadoras en toda la historia de la saga.**

Es, ni más ni menos, que una muestra de la transición hacia la acción pura que veremos en *FF XV*. El giro a la acción es aún más palpable cuando nos toca cubrir o esquivar los ataques enemigos, ya que el momento exacto en que pulsemos cambia mucho el daño que recibimos. En general, la dificultad de las peleas es mucho mayor que en anteriores entregas y eso es algo bueno porque, reconozcámoslo, hace un tiempo que el 90% de los combates de un *Final Fantasy* se solventaban pulsando como locos la X. Otra de las novedades (que vimos en *FF X-2)* es la utilización de trajes, a los que van ligadas las distintas habilidades que podemos usar. En el fondo, es un calco de los roles del *XIII* original, aunque cambiando de trajes. Hay trajes especializados en magia, en guardia, ataques físicos o en provocar estados alterados al rival.

Otro gran cambio afecta a la subida de nivel, ya que en lugar de ganar experiencia en los combates, mejoramos los parámetros de Lightning completando misiones. Puede parecer una nimiedad, pero nada más lejos. Por un lado deja en cierto segundo plano a los propios combates, que ya no resultan tan determinantes al sólo darnos materiales y dinero. Además, y lo que es peor, hace que las mejoras sean completamente lineales y ajenas al jugador. Lo mismo completamos una misión que nos sube sólo el ataque mágico, cuando lo que queremos es aumentar el ataque. Asistimos como espectadores, eliminado ese componente rolero que todos amamos: el hacer que el personaje se ajuste lo más posible a nuestro estilo de juego. Eso sí, podemos equiparnos con las habilidades que queramos (la mayoría se obtienen en las batallas) y con multitud de »



■ Fang es uno de los personajes de anteriores entregas que vemos, como Snow, Vanille,...



■ En lugar de subir de nivel ganando experiencia en los combates, aumentamos nuestros parámetros completando misiones.



■ Las vestimentas y accesorios de Lightning desbloquean nuevas habilidades y nos dejan con pintas tan surrealistas como esta.



La discronía es uno de los dones divinos de Lightning. Gracias a ella podemos ralentizar el tiempo.



Generalmente nos movemos a pie, aunque en las zonas más grandes hay teletransporte o chocobos.



Nuestro chocobo puede ayudarnos en combate además de permitirnos alcanzar zonas inaccesibles.



En este bello paraje viven los pocos moguris que quedan. ¿A qué esperas para ayudarles, kupó?



¿Una pandilla de flanes atacando a unos indefensos chocobos de tres metros? ¡Por encima de mi cadáver!

Las novedades en *LR: FFXIII* son muchas: combates en tiempo real, ciclo día/noche, subir nivel sin experiencia...

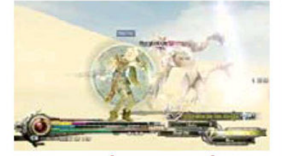


accesorios que sí que permiten personalizar al personaje. La variedad de indumentarias está muy bien, pero al final, como determinan nuestras habilidades, acabamos usando siempre las más poderosas.

La libertad para explorar y completar misiones en el orden que más nos apetezca sí que nos ha gustado, y mucho. El mapa está dividido en 4 zonas, que podemos recorrer a nuestro aire en busca de misiones y nuevos retos. La cantidad de misiones secundarias y tareas opcionales es mucho mayor que en entregas previas (algo que los fans reclamaban con insistencia). El problema es que no hay prácticamente variedad en sus mecánicas. De hecho sólo hay de 3 tipos: exterminar a determinados bichos, recuperar un objeto perdido o hacer de mensajero aquí y allá. Sinceramente, un peñazo. Además, tampoco existen sub-tramas profundas y bien desarrolladas que nos inviten a completarlas. El único motivo por el que lo hacemos es porque es el mejor modo de hacernos más fuertes. Lo mismo sucede con la historia principal. A priori el argumento es interesante, con Lightning luchando contra el reloj para salvar todas las almas posibles y con un elemento tan atractivo como el fin del mundo. Saber qué es lo que va a pasar al final, cuando todo se acabe, es lo que nos mantiene enganchados, pero el camino hasta verlo resulta igual de insulso que jugar las misiones secundarias. El ciclo día/noche tiene su gracia, con

SE ACABÓ EL ESPERAR NUESTRO **TURNO**

La saga *Final Fantasy*, sin contar sus entregas online, siempre se caracterizó por los combates por turnos. En esta ocasión las batallas son en tiempo real y debemos de pulsar los botones en el momentos adecuado para cubrirnos, atacar...



CADA ACCIÓN, UN BOTÓN. En lugar de elegir comandos, asignamos habilidades a cada botón para usarlas.



SIN PAUSA. Si pasamos mucho tiempo pensando la siguiente acción sólo conseguiremos que nos maten.



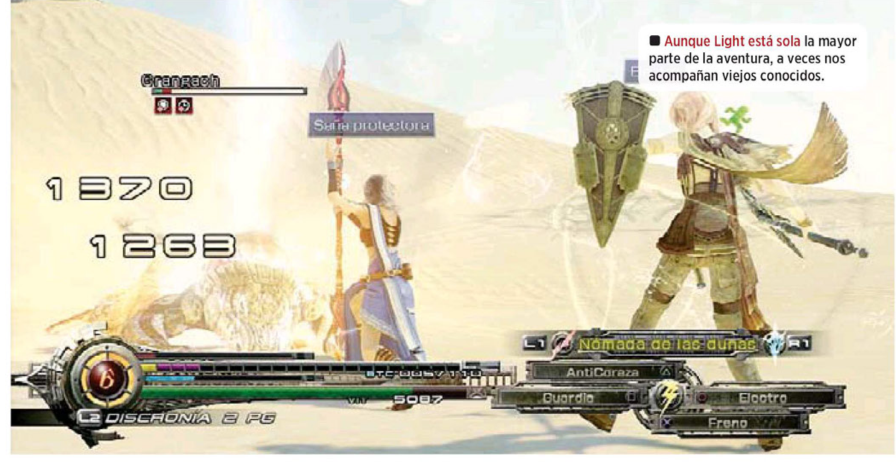
CON TEMPO. El ritmo y lo atentos que estemos para esquivar, cubrirnos o atacar determina nuestro éxito.



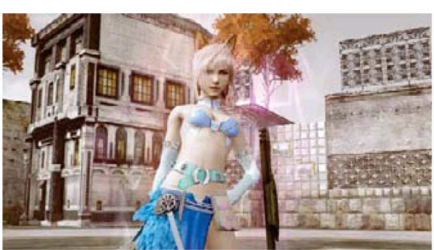
Podemos acceder a la ficha de cada monstruo dentro de los combates siempre que queramos. Es básico para entender cómo derrotarles.



Las batallas no nos dan ni un respiro y tenemos que estar muy atentos a las rutinas de ataque enemigas, cuándo cubrirnos...



Aunque Light está sola la mayor parte de la aventura, a veces nos acompañan viejos conocidos.





» UNA AVENTURA CONTRARRELOJ

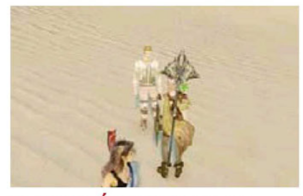
Esta entrega será menos contemplativa. Sólo quedan 13 días para el fin del mundo así que no podemos perder el tiempo.



ADMINISTRA TU TIEMPO. Si damos vueltas por los escenarios sin una tarea concreta perdemos un tiempo muy valioso.



SALVAR ALMAS. Al hacer misiones nos dan almas que invertimos en aumentar el tiempo disponible, hasta los 13 días.



EL CICLO DÍA/NOCHE. Algunas misiones sólo están disponibles en determinados momentos del día o la noche.

Esta entrega aporta elementos interesantes en la saga, pero descuida mucho de lo que la hizo grande.

misiones que sólo podemos completar en determinadas horas o monstruos distintos según el momento del día, aunque no es nada que no hayamos visto ya. En cuanto al apartado técnico, el motor se ha quedado bastante anticuado y se nota una gran diferencia entre el modelo de Lightning y otros ilustres respecto al resto de personajes no controlables. Además, tiene fallos de popping y una falta de detalle en los escenarios bastante llamativa. Los efectos de iluminación y de partículas también parecen sacado de un juego de hace 3 o 4 años. ¡Vaya, el mismo año de *FFXIII*!

***Lightning Returns* es una de las entregas más innovadoras** y tiene elementos interesantes, como el nuevo sistema de combate, que pese a "traicionar" los cánones de la saga, resulta profundo, desafiante y entretenido. La mecánica contrarreloj está chula, pero no hay que ser un gran jugador para completar todas las misiones en el primer recorrido (en el modo normal). Su gran problema es que abandona muchas de las grandes señas de identidad la saga (no es que no lo hubieran hecho también *FFXIII* y *XIII-2*) como la ausencia de tareas opcionales y minijuegos con profundidad, pero sobre todo, nos deja con la sensación de que estas últimas entregas no son ni la mitad de ambiciosas de lo que eran las clásicas.



Esta versión gótica de Serah juega un papel fundamental en la historia, molestando y poniendo obstáculos a los avances de Lightning.



A medida que vamos derrotando monstruos se reduce su número en el mundo. Si derrotamos al último de ellos, exterminamos su especie.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El sistema de combates supone un desafío que no veíamos hace años en la saga.

» LO PEOR

La magia de la saga se ha perdido, no hay minijuegos, no es tan ambicioso,...

Te gustará ⊖ que... **FF XIII-2**



Te gustará ⊖ que... **NI NO KUNI**



80	**» GRÁFICOS** Tiene detalles chulos, pero hay popping y los modelos son cutres.
82	**» SONIDO** Banda sonora en la línea de los otros *XIII* y voces en inglés.
85	**» DIVERSIÓN** El sistema de combates mola pero el resto es demasiado estándar.
88	**» DURACIÓN** Terminar los 13 días nos lleva unas 35-40 horas y hay modo partida+.
NOTA 84	Los combates en tiempo real y la libertad de acción son un acierto, pero carece de la profundidad y ambición de otros *Final Fantasy*.



7+

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TT GAMES**
Editor: **WARNER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**





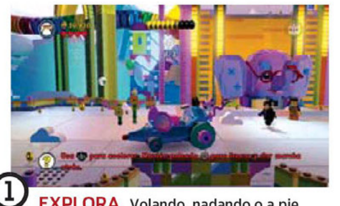
JUGADORES **1-2**	JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**	VOCES **CASTELLANO**
INSTALACIÓN **NO**	RESOLUCIÓN **720P**

http://warnerbros.es/videojuegos

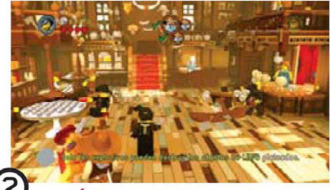


Los personajes amarillos de LEGO se reúnen en una aventura en la que el destino de su mundo está en manos de Emmet, un peculiar obrero sin oficio ni beneficio.

CLAVES PARA SER TODO UN **ELEGIDO**



1 **EXPLORA.** Volando, nadando o a pie. Cada reino del mundo LEGO tiene un encanto especial que incita a investigarlo a fondo.



2 **DEFIÉNDETE.** También hay que luchar. Los secuaces de Mega Malo son numerosos y muy insistentes. No dejes ni uno en pie.



3 **CREA.** Junta todas las piezas que tengas cerca e idea una manera de avanzar. Sólo los maestros constructores pueden unir bloques.

UNA AVENTURA QUE SE CONSTRUYE **PIEZA A PIEZA**

La LEGO Película: El videojuego

Conviértete en El Especial y salva al mundo a golpe de bloque antes de que caiga en las garras del poderoso Mega Malo. Como en la peli, vamos.

Tras tocar diferentes franquicias como Star Wars, Indiana Jones o Harry Potter, las piezas de LEGO se independizan y forman su propia aventura basada en la película original que acaba de estrenarse en cines. La historia de *La LEGO Película: El videojuego* es la misma que la de la cinta original. Así, nos ponemos en la piel de Emmet, un obrero normal y corriente que emprende un peligroso viaje con el objetivo de convertirse en todo un héroe que sea capaz de acabar con el cruel Mega Malo.

El desarrollo de este desenfadado juego nos presenta una aventura de acción en tercera persona que no deja de lado las fases de exploración, plataformas y puzzles. Durante las quince misiones del modo historia tenemos que demostrar que somos unos Maestros Constructores hechos y derechos. Para ello, debemos crear con piezas de LEGO objetos de todo tipo que nos ayuden a avanzar en cada escenario (escaleras, pasarelas...). Para hacer determinados objetos primero debemos encontrar los planos que estás esparcidos por cada localización. Pero avanzar no es tan fácil como parece, pues los secuaces de Mega Malo, capitaneados por el Poli Malo, nos pisan los talones en todo momento. Si queremos que nos dejen en paz, lo mejor es acabar con ellos a golpes hasta que se desmonten para siempre. Por suerte, no estamos solos en nuestro cometido. A nuestro lado podemos poner a siete personajes más (de los 90 disponibles), entre los que destacan los originales de la película y algún que otro "famoso", como Superman o Gandalf. Cada uno



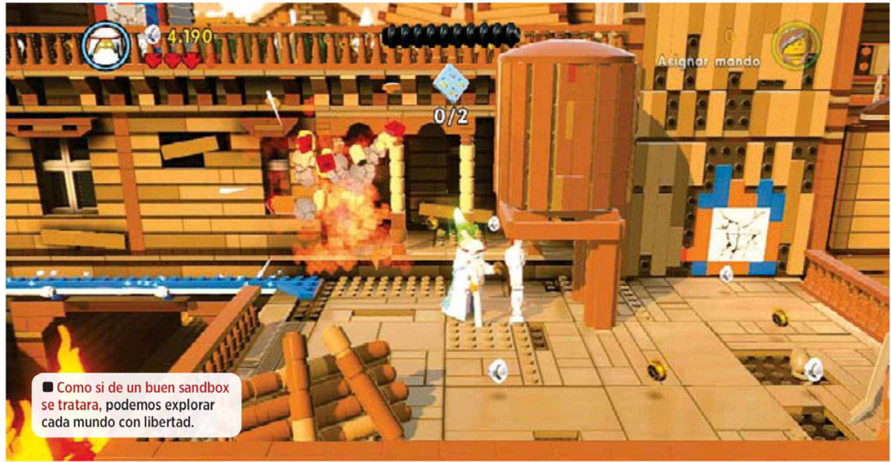
Además de los protagonistas hay policías, superhéroes, personajes históricos...



Los objetos de construcción de color verde están esparcidos por el escenario y con ello se forman objetos grandes y poderosos.



Las piezas de tono dorado y plateado no son fáciles de romper. Hay que descubrir cuál es el sistema para conseguirlo.



Como si de un buen sandbox se tratara, podemos explorar cada mundo con libertad.



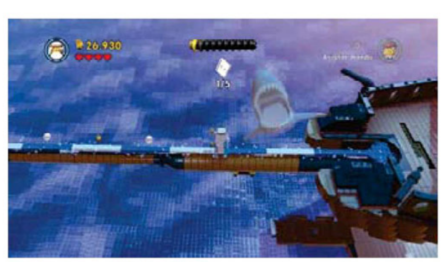


El divertido desarrollo mezcla acción con puzzles y plataformas para poner a prueba nuestra pericia.

posee habilidades diferentes que les hacen destacar sobre otros (las figuras femeninas saltan más alto, los robots piratean ordenadores....).

Gracias al Modo Libre exploramos todos y cada uno de los lugares que hemos visitado en busca de ítems que se nos hayan escapado. También descubrimos nuevas zonas gracias a las habilidades de los personajes que nos acompañen.

Técnicamente, el juego sigue la estela de los anteriores y muestra unos gráficos correctos, pero no sorprendentes. El color de los escenarios y el hecho de que todo esté formado con bloques de LEGO le da un toque gracioso y divertido. Lamentablemente encontramos dientes de sierra en los elementos más lejanos (nubes, montañas) y pequeños bugs, como el que paraliza a un personaje en una esquina del escenario. En la parcela sonora destaca el cuidado doblaje en perfecto castellano y unas divertidas melodías. A todo esto hay que sumarle un interesante modo cooperativo local para dos jugadores. ¿Y qué hay de la versión de PS4? Pues es exactamente igual, excepto en temas gráficos. En PS4 los personajes y escenarios tienen mucha más nitidez y brillo, y los bloques tienen un modelado más sólido y en ocasiones parecen reales. Tengas la consola que tengas, con esta aventura pasarás en rato muy divertido, aunque es verdad que no es tan grande y compleja como otras producciones *LEGO*.



El buen humor "Made in LEGO" no puede faltar en esta entrega. El desenfadado desarrollo nos saca una sonrisa.



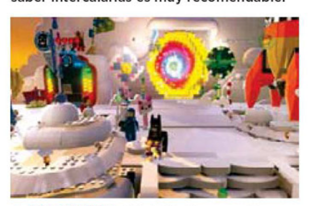
Algunas partes de la historia se narran mediante secuencias extraídas directamente de la película.

» PEQUEÑOS PERO GRANDES PERSONAJES

Hay cerca de 90 personajes, algunos de desbloquean al avanzar y por otros tendremos que pagar una buena suma.



HABILIDADES SORPRENDENTES. Cada personaje posee habilidades distintas capaces de salvarnos en cada misión.



TRABAJO EN GRUPO. Conocer cada una de las habilidades de cada héroe y saber intercalarlas es muy recomendable.

A TU GUSTO. Cámbiale la ropa a tu personaje preferido con los complementos que se esconden en cada escenario.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La colorida y alegre ambientación acompaña a un desarrollo muy entretenido.

» LO PEOR

Técnicamente es mejorable. Los tiempos de carga son excesivamente largos.

Te gustará que... LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES



Te gustará que... LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



81	**» GRÁFICOS** Colores vivos y alegres en amplios escenarios. Hay algún fallito.
80	**» SONIDO** Doblaje al castellano divertido. Algunos temas se repiten mucho.
84	**» DIVERSIÓN** Pica descubrir los secretos de cada escenario, montar piezas...
78	**» DURACIÓN** La historia da para 6-8 horas seis horas. Conseguirlo todo...
NOTA 80	Divertido como todos los *LEGO*, es el complemento perfecto para los que se quedaron con ganas de más tras ver la película.

OUTLAST

18

Género: **SURVIVAL**
Desarrollador: **RED BARRELS**
Editor: **RED BARRELS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **18,99 €**

JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **INGLÉS**
INSTALACIÓN **4,2 GB** | RESOLUCIÓN **1080P**

redbarrelsgames.com/games.php

Los humanos más desquiciados y monstruosos intentarán darte caza. Que no arruinen tu investigación.

TÚ MEJOR ARMA... ES UNA **CÁMARA DE VÍDEO**

Outlast

Teníamos ganas de ver una propuesta de terror en PS4. Su primer exponente supone una de las apuestas más radicales por el "survival horror".

En el sanatorio abandonado de Mount Massive, el periodista Miles Upshur busca la historia del siglo investigando las supuestas torturas que allí tuvieron lugar. A medida que se interna en él, descubre un entorno contaminado por la locura y la violencia más salvaje. ¿Saldrá con vida de allí? Nosotros manejamos a Miles en perspectiva subjetiva. Él no puede atacar, sólo correr, saltar y ocultarse. Así pues, participamos en un juego de supervivencia en su versión más "hardcore", pues estamos a merced de los chalados que pululan por los pasillos del sanatorio. Pero no hay que huir y punto: debemos usar nuestra cámara de vídeo para grabar todos los hechos clave que nos encontremos o para guiarnos en la oscuridad con su visión infrarroja.

La atmósfera juega un papel crucial en la aventura. Por un lado la luz muestra lo justo para poder avanzar y los cambios de iluminación repentinos pegan más de un susto. Por otro, el sonido se encarga de acelerarnos el pulso con gritos en la lejanía, golpes bruscos o el creciente jadeo de nuestro personaje cuando "percibe" que alguien se acerca. Pero claro, no todo es sugestión. También hay momentos en los que hemos de lidiar con los locos más agresivos del recinto, que nos persiguen como posesos hasta que conseguimos despistarlos escondiéndonos en taquillas o zonas oscuras. También veréis mucho gore, así que se recomienda ser tipos duros para enfrentarse a la aventura. Entre susto y susto hemos



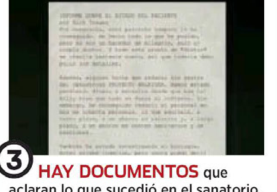
NO TE ACOBARDES, HAY UNA **INVESTIGACIÓN** QUE HACER



1 **NUESTRA CÁMARA** nos ayuda a orientarnos mejor gracias a su zoom y a su modo nocturno, imprescindible en las zonas oscuras.



2 **TENEMOS QUE BUSCAR** objetos que nos abran el paso a nuevas zonas (llaves, válvulas) y pilas para recargar la cámara.



3 **HAY DOCUMENTOS** que aclaran lo que sucedió en el sanatorio. Miles toma notas si grabamos en puntos de especial interés.

Los psicópatas que pueblan el sanatorio os darán más de un susto.



Los decorados están plagados de "recordatorios" de lo sucedido: intentos de huida frustrados, masacres en toda regla...



La interacción con el entorno es limitada, pero a veces podemos empujar algunos objetos, colarnos por conductos o saltar cajas.



Para reflejar bien la demencia de los personajes, los desarrolladores se inspiraron en casos reales.





MANÍA PERSECUTORIA

Los locos de Mount Massive pueden salir de cualquier esquina. Aprender a sortearlos es clave para sobrevivir.



LAS PUERTAS se pueden abrir de golpe o poco a poco, para no llamar la atención de lo que pueda haber al otro lado...



HAY ESCONDRIJOS para despistar a los enemigos, como taquillas o camas. A veces les dará por mirar ahí también.



ALGUNOS SUSTOS son inevitables. Ciertas carreras o momentos dramáticos pasan por "exigencias del guión".

En la lúgubre ambientación y los giros de guión son los principales puntos fuertes de *Outlast*.

de superar puzles basados en objetos (buscar tres fusibles para usar un cajetín, por ejemplo), por lo que al terror se une cierta desesperación por encontrar los ítems. Tranquilos, nunca es especialmente difícil, sin mantenemos los ojos abiertos.

El rendimiento técnico merece una mención. Los deseados 1080p a 60 frames por segundo se cumplen aquí sin problema la gran mayoría del tiempo, por lo que la experiencia es fluida y cristalina. Bueno, todo lo cristalino que puede ser un sanatorio salpicado de tripas. Es verdad que el detalle de los personajes o escenarios no es ninguna maravilla, pero cumple su cometido a la perfección. La IA de los "acosadores", por su parte, podría ser algo más eficaz. Es relativamente fácil despistarlos y, aunque a veces buscan concienzudamente para darnos caza, es un pelín decepcionante ver cómo en otras ocasiones se dan media vuelta en cuanto nos escondemos en zonas clave del escenario. Se pierde un poco de verosimilitud. La duración es otro punto discutible: en unas 5 horas podéis superar la aventura, aunque hay 4 niveles de dificultad (el último sólo es recomendable para cracks del pad). Eso sí, es un descargable de sólo 19 euros y gratis este mes para usuarios de PS +... Con todo, esta aventura dosifica muy bien los momentos de tensión, desesperación y hasta los giros del guión, por lo que saciará de sobra vuestras ganas de horrorizaros ante la tele.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su convincente atmósfera, llena de sustos. Funciona a 1080p y 60 FPS casi siempre.

» LO PEOR
Es un poco corto. A medida que se acerca el final pierde un poco de "factor miedo".

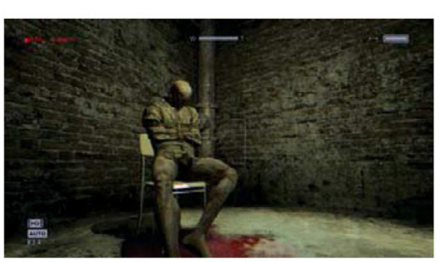
Te gustará + que...
CONDEMNED 2 (PS3)



Te gustará − que...
THIEF



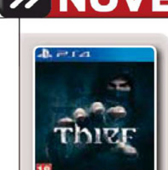
80	**» GRÁFICOS** No son los más detallados del mundo, pero se mueven muy bien.
82	**» SONIDO** La música se repite. Los gritos y jadeos ponen los pelos de punta.
87	**» DIVERSIÓN** Es temible a más no poder al principio. Al final pierde fuelle.
69	**» DURACIÓN** Unas 5 horas en total, aunque tiene 4 niveles de dificultad.
NOTA 82	Una experiencia survival horror intensa. Os hará recordar lo que es el miedo, aunque podía haber ido aún más lejos.



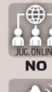
El zoom de la cámara nos sirve para investigar con más precisión... O para ver de cerca los detalles más escabrosos que encontremos.

El "plataformeo" es muy simple en este título. A veces hay que saltar a alguna zona lejana o moverse por delgadas cornisas.

JUEGO Play RECOMENDADO

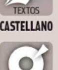




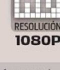


Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **EIDOS MONTREAL**
Editor: **SQUARE ENIX**
Lanzamiento: **28 DE FEBRERO**
Precio: **69,95 €**









JUGADORES 1 | JUG. ONLINE NO | TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO | INSTALACIÓN 22 GB | RESOLUCIÓN 1080P

http://www.thiefgame.com/

La saga *Thief*, que destacó en PC y Xbox a principios de siglo, regresa al mundillo con un genial "reboot".

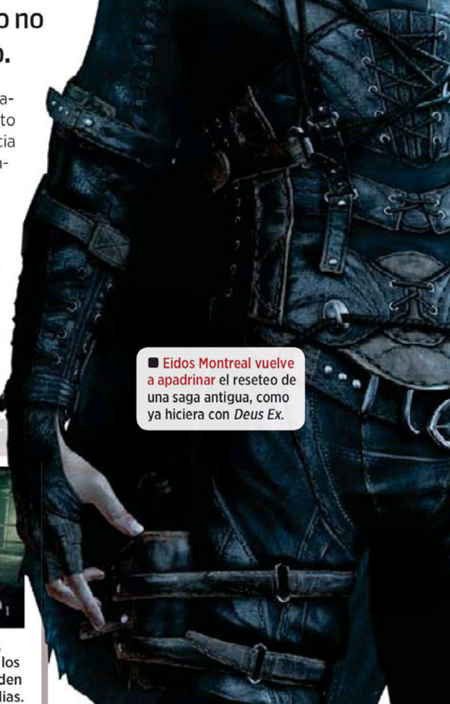
EL MAESTRO DEL **LATROCINIO** VUELVE POR SUS FUEROS

Thief

"Lo tuyo es mío". Es el lema de Garrett, experto en expoliar a los ricos, pero no para dárselo a los pobres como Robin Hood, sino para adinerarse él mismo.

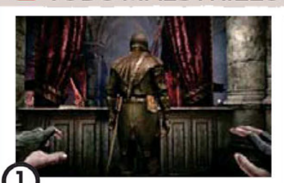
En los últimos años, Square Enix y Eidos Montreal se han convertido en auténticos maestros del reseteo de sagas que algún día fueron grandes y que luego tuvieron un período de silencio o de travesía por el desierto. En el caso de la compañía financiadora, *Tomb Raider* da fe de ello; en el caso del estudio canadiense, la fe la da el sobresaliente *Deus Ex Human Revolution*, aparecido en 2011. Precisamente los responsables de este último vuelven a la carga con otro proceso de resurrección, esta vez sin necesidad de implantes cibernéticos. *Thief* es una renovación de la conocida saga de PC, que no recibía ninguna entrega desde el año 2004. El juego sale tanto en PS4 como en PS3, pero este análisis se refiere sólo a la versión de nueva generación (el desarrollo es el mismo, pero, no hemos podido jugar aún a la versión de PS3 para ver las diferencias técnicas).

El protagonista de la aventura es Garrett, un ladrón de guante blanco que arrambla con cualquier objeto de valor que se interponga en su camino. Sin embargo, el argumento no está dirigido por el ansia hacia el vil metal, sino por la guerra intestina que se ha gestado en la Ciudad, nombre genérico de una urbe demacrada por una enfermedad conocida como la tenebra. De por medio aparece también la energía primigenia, una extraña sustancia por la que pelean dos grandes facciones: la afín al poder y la de los rebeldes. Así, aunque el



Eidos Montreal vuelve a apadrinar el reseteo de una saga antigua, como ya hiciera con *Deus Ex*.

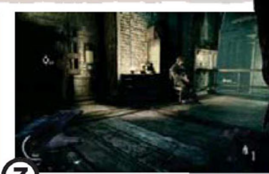
TODO MAESTRILLO (DEL HURTO) TIENE **SU LIBRILLO**



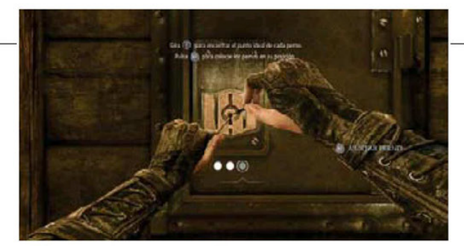
1 **SIGILO.** La clave del juego es ocultarse en las sombras. Un indicador nos muestra, en todo momento, si somos visibles o si estamos ocultos.



2 **ESPIAR.** Los enemigos siguen unas rutas automáticas. Al estar cerca de las esquinas podemos asomarnos para saber sus próximos movimientos.



3 **DELATORES.** Rayos, perros, loros, cristales, agua, jarrones... En los escenarios hay elementos que pueden "traicionarnos" y atraer a los guardias.



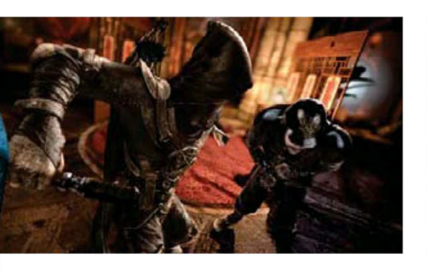
Forzar cerraduras es muy sencillo. Sólo hay que ajustar los pernos con el joystick. Si fallamos y hay cerca un guardia, éste nos descubrirá.



El "parkour" está muy presente. Garrett puede encaramarse a cajas, cuerdas o salientes, así como saltar, siempre que la distancia sea corta.



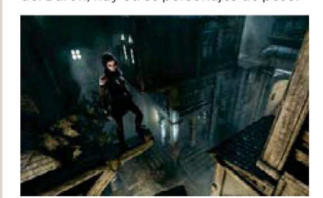
Suele haber varios caminos para colarse en los edificios, lo que le da mucha variedad al desarrollo.





» LOS HABITANTES DE UN **LUGAR PODRIDO**

La Ciudad es un entorno decadente, en el que se libra una creciente guerra. Aparte del Barón, hay otros personajes de peso.



ERIN. Esta joven ladronzuela es amiga de Garrett, pero es muy inexperta. La falta de cautela le juega una muy mala pasada.



ALGUACIL MAYOR. El brazo ejecutor del Barón se cruza a menudo en nuestro camino... para desgracia de sus bolsillos.



ORIÓN. El líder de los rebeldes desea liberar al pueblo y acabar con la tenebra, una misteriosa e incurable enfermedad.

Hay infinidad de elementos que condicionan la infiltración: velas, jarrones, cristales rotos, perros, loros, estanques de agua, truenos... Se le puede sacar partido a casi todo ello.

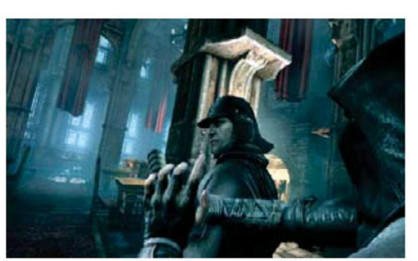
tono es mayoritariamente realista, también hay algún que otro elemento fantasioso, ligado a esa energía.

A diferencia de otras aventuras, *Thief* lo apuesta todo al sigilo y eso es un auténtico soplo de aire fresco. A grandes rasgos podemos apostar por la infiltración total (sacando provecho a las sombras) o por noquear a los guardias por la espalda (conviene no olvidarse de ocultar los cuerpos). Ambas estrategias son igualmente válidas. Ir a lo loco carece de sentido, ya que el sistema de combate se reduce a una porra que sirve de poco si nos arrinconan más de dos enemigos. El concepto de sigilo es mucho más puro que el de *Dishonored*, ya que no hay superpoderes ni armas de fuego. La jugabilidad, en primera persona, es uno de los puntos fuertes de *Thief*. Podemos agacharnos y deslizarnos para no hacer ruido o hacer "parkour" para encaramarnos a superficies elevadas, pero lo mejor es la cantidad de elementos que condicionan la infiltración. Por ejemplo, podemos apagar velas para dejar una zona en penumbra y poder pasar por ahí sin que los guardias se percaten de nuestra presencia. Del mismo modo, hay que guardarse de los cristales rotos o los jarrones que hay por el suelo, así como de los perros o los loros, que chillan si armamos bulla. Lo mejor es que a casi todo eso, aparentemente dañino, se le puede sacar partido de cara a engañar a los guardias y generar espacios por los que pasar inadvertidos. Muchos escenarios son lineales, pero a menudo hay que pararse a pensar y a buscar mecanismos que abren puertas ocultas.

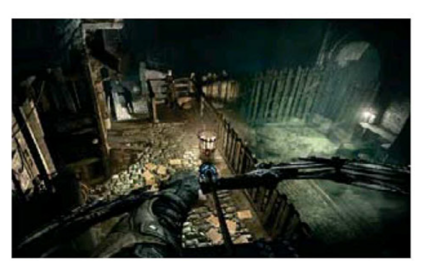
El juego está estructurado en un prólogo y ocho capítulos. Si se va enfilado, sin pararse a recoger las »



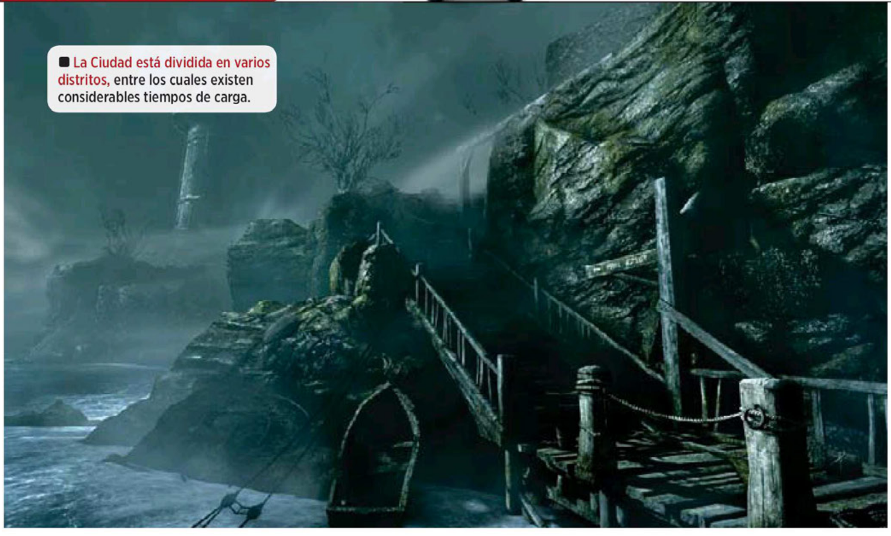
Hay algunos puzles, basados en mover mecanismos y piezas hasta hacerlos encajar de la forma conveniente.



Hay ataques cuerpo a cuerpo, con golpes de porra, esquives y remates. Si se juntan varios enemigos en pantalla, resultan inútiles.



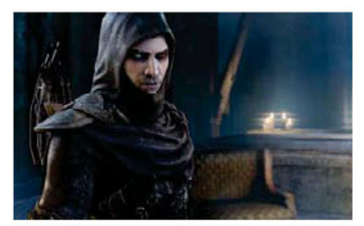
El arco es la principal arma. Hay flechas corrientes, explosivas, de fuego, de agua, asfixiantes, con cuerda, romas...



La Ciudad está dividida en varios distritos, entre los cuales existen considerables tiempos de carga.



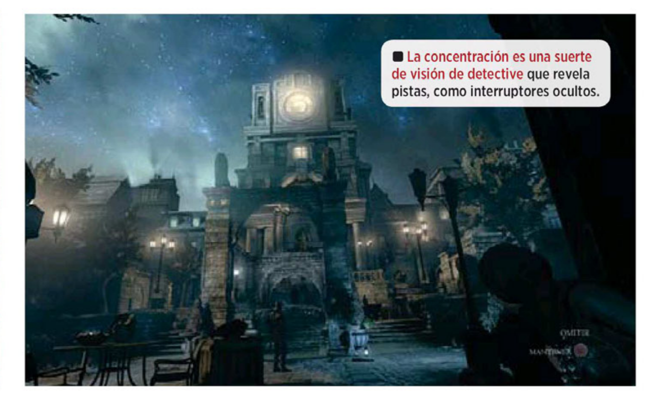
Al final de cada capítulo, recibimos una calificación en función del estilo de juego que hayamos empleado.



Hay 208 documentos coleccionables. Dan detalles de la historia y pistas de cómo encontrar algunos tesoros.



El manicomio de Moira es uno de los mejores escenarios. No hay guardias, pero no hacen falta...



La concentración es una suerte de visión de detective que revela pistas, como interruptores ocultos.

Los efectos de iluminación y los contrastes de sombra son las auténticas estrellas del apartado gráfico de *Thief*.

baratijas que hay por el suelo y por las decenas de habitaciones y cajones, dura 10 horas, pero echadle varias más si jugáis con mesura ladronesca, que es como más se disfruta. Los capítulos se pueden rejugar a posteriori, ya que al final de cada uno, recibimos una puntuación según distintos parámetros. Además hay en torno a 30 misiones secundarias que alargan mucho la vida útil del juego.

Eso sí, hay que decir que el ritmo de la aventura tiene algunos altibajos: hasta el capítulo 5-6 va "in crescendo", pero el tramo final es demasiado atropellado y tanto los objetivos como los escenarios resultan menos atractivos que los del principio. Por su parte, la IA tiene algunos momentos de "ceguera", pues a veces, si estamos a la sombra, puede que los enemigos estén a menos de un metro de nosotros, de frente, y nos ignoren. No hay que olvidarse del más de medio centenar de coleccionables, que casan de maravilla con la filosofía de Garrett de amor por lo ajeno.

Al margen de la campaña, hay un modo Desafío, con tres tipos de pruebas y dos mapas basados en escenarios de la historia. El objetivo es conseguir la mayor puntuación posible, a base de reunir botines de manera encadenada o evitar ser vistos, lo que aumenta el multiplicador de puntos. Para conferirle mayor interés al asunto, existen marcadores online.

El apartado técnico, basado en el motor Unreal 3, es uno de los más consistentes que se han visto



DE JOYA A JOYA Y TIRO PORQUE ME TOCA

Al margen de las reliquias que robamos en cada misión y de los objetos fútiles que hay por doquier, hay más de medio centenar de coleccionables. Al ir cogiéndolos, se suman a una genial galería que hay en nuestra guarida:

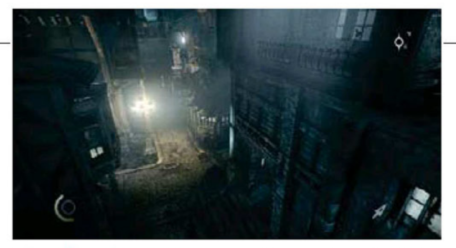
CUADROS. Garrett puede rajar los lienzos de algunas casas. Hay que comprar la cuchilla previamente.



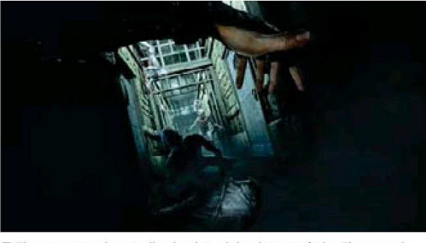
PLACAS HISTÓRICAS. Podemos desatornillar una serie de carteles de metal con ayuda de una llave inglesa.



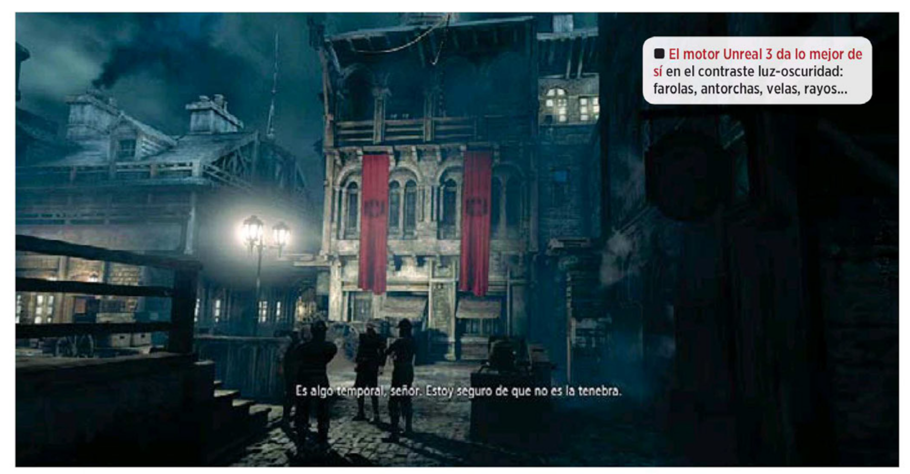
MISCELÁNEA. Piedras preciosas, anillos, broches y otras muchas joyas nos aguardan muy bien escondidas.



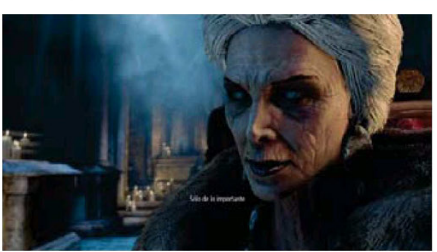
La estética es bastante oscura, ya que el juego se desarrolla sólo de noche. Los esporádicos efectos de lluvia complementan a la perfección.

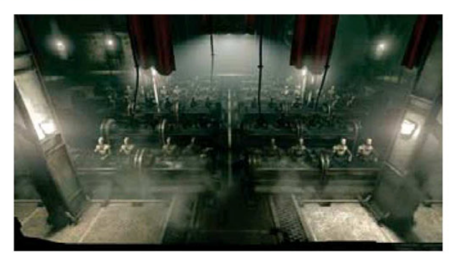


El suspense es la estrella absoluta del quinto capítulo. El escenario tiene un marcado aire de "survival horror" y hay algún que otro susto.



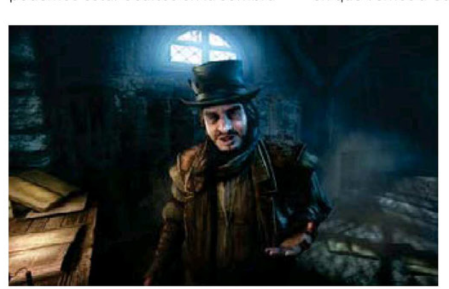
El motor Unreal 3 da lo mejor de sí en el contraste luz-oscuridad: farolas, antorchas, velas, rayos...





El hurto es algo que ya el séptimo mandamiento prohibía, pero Garrett consigue robarte el corazón.

hasta ahora en PS4. Todo transcurre con gran fluidez, pero sin duda la palma se la llevan los impresionantes efectos de iluminación y los contrastes de sombra. El alumbrado externo de las farolas o la lumbre interior de las lámparas y las velas están genialmente recreados. Lo que más nos ha impactado son los momentos de tormenta, que afectan al desarrollo. Así, podemos estar ocultos en la sombra y que, de repente, un trueno ilumine la zona y delate nuestra presencia a ojos de algún guardia. Hay que destacar también que *Thief* no es el típico juego en primera persona en que se escamotee la presentación física del personaje para ahorrarse sus modelos (*Dishonored* y *Bioshock* son los ejemplos paradigmáticos de ese recurso). Hay momentos de escalada en que vemos a Garrett en tercera persona y, desde luego, protagoniza los vídeos. Eso sí, la calidad de éstos no destaca particularmente y lo mismo sucede con los modelados de los ciudadanos y los guardias corrientes. Mención especial merece también el doblaje al castellano, con infinidad de voces famosas, como las de Eduardo Bosch (Jon Nieve en *Juego de Tronos*) y Antonio Esquivias (el Actor Secundario Bob en *Los Simpson*). El hurto es algo que ya el séptimo mandamiento prohibía, pero Garrett ha conseguido robarnos el corazón y, lejos de molestarnos, nos encanta.



Las misiones secundarias rondan la treintena. Basso, uno de los mejores amigos de Garrett en la Ciudad, es el principal proveedor.



La primera persona copa el 99% del juego, pero hay momentos en tercera persona, cuando escalamos y cuando rematamos a un enemigo.

MATERIAL PARA HURTOS DE CALIDAD

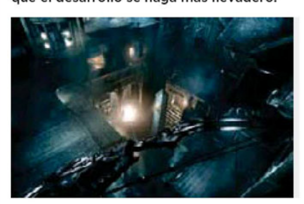
Hay un buhonero que vende artículos a un alto coste. El dinero viene de los pequeños objetos que hayamos robado.



HERRAMIENTAS. Hay una llave inglesa, una cuchilla y unas tenazas. Tenerlas no es obligatorio, pero resultan muy útiles.



MEJORAS GENERALES. Las armas y el equipamiento se pueden mejorar para que el desarrollo se haga más llevadero.



RECURSOS Y GANGAS. También se pueden adquirir flechas para el arco, bombas cegadoras, comida, amapolas...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El sigilo, con un control fluido y muchos condicionantes. La estética. El doblaje.

» LO PEOR

A veces la IA parece ciega. El ritmo decae en el último tercio. Los tiempos de carga.

Te gustará + que... **ASSASSIN'S CREED IV**



Te gustará − que... **DISHONORED (PS3)**



88	**» GRÁFICOS** La iluminación es genial. Fallan los modelados de la gente corriente.
90	**» SONIDO** La música cumple, pero la palma se la lleva el tremendo doblaje.
92	**» DIVERSIÓN** La mecánica absorbe, pese a la poca importancia del combate.
86	**» DURACIÓN** Unas 10-15 horas, según el estilo. Hay muchísima tarea secundaria.
NOTA 90	Garrett regresa a la ladronería en plena forma. A un control fluido, se añade un desarrollo variado y con muchísima personalidad.

JUEGO RECOMENDADO Play

Toukiden es un juego de acción con profundos toques RPG y tremendamente adictivo.

16

Género:
ACCIÓN

Desarrollador:
OMEGA FORCE

Editor:
TECMO KOEI

Lanzamiento:
14 DE FEBRERO

Precio:
39,95 €

JUGADORES 1
ONLINE/ WIFI 4/4
TEXTOS INGLÉS
VOCES JAPONÉS

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero

www.toukiden.eu/

¡¡HA LLEGADO LA HORA DE **CAZAR MONSTRUOS** EN VITA!!

Toukiden The Age of Demons

Con seis meses de retraso respecto a su lanzamiento en Japón llega a nuestras Vita uno de los mejores clones de *Monster Hunter*. ¿Listo para cazar demonios?

Hace años Capcom arrasó con su *Monster Hunter*, creando un nuevo género que mezclaba acción con rol y unas buenas cucharadas de "ansia coleccionadora". Elementos que mantiene este *Toukiden*, junto con una estética marcadamente nipona, que nos narra la historia de los Oni, unos demonios dispuestos a devorar las almas de todo los hombres si los Slayers, una estirpe de guerreros con habilidades sobrehumanas, no lo impiden.

Nosotros seremos uno de estos slayer y, tras seleccionar el sexo, nombre y algunos detalles de nuestro aspecto, llegaremos al pueblo de Utakata, donde tendremos que cumplir una serie de misiones que tienen la misma y repetitiva estructura. Tras seleccionar hasta tres acompañantes, saldremos a dar estopa a unos cuantos Oni. Misiones facilitas que nos permitirán conseguir ítems con los que crear nuevas armas y armaduras y ganar experiencia. Pero la parte más importante de estas misiones "tranquilas" es elevar el grado de



Los slayers son los guerreros encargados de evitar que los monstruosos Oni invadan la tierra.

CÓMO CONVERTIRSE EN UN SLAYER DE PRO

1 **ARMAS.** Hay 6 tipos y cada uno modificará radicalmente tu forma de luchar, como si usases otro personaje. Puede cambiarlas cuando quieras.

2 **MITAMAS.** Tus aliados se agrupan en distintos estilos (defensa, curación, ataque). Aprende a elegirlos bien y ¡encuentra los 200 que hay!

3 **AL RICO ÍTEM.** Hay decenas de tipos y te permitirán mejorar tus armas y cumplir tareas secundarias para obtener más Haku (dinero).



■ Para derrotar a los Onis más poderosos, deberás seccionar sus extremidades y purificarlas antes de que las recuperen.



■ Además de las misiones principales, los habitantes del pueblo te mandarán recoger ciertos tipos de ítems por jugosas recompensas.



■ Antes de cada lucha deberás elegir a tres acompañantes. Sus diferentes estilos de lucha serán decisivos.





Cazar demonios es una tarea absorbente, sobre todo si te gusta "coleccionar" y cooperar con amigos.

compenetración con los Mitamas, las almas de valerosos guerreros devoradas por los Oni, que podremos imbuir en nuestras armas al liberarlas. Esto nos permite invocar sus poderes y ejecutar poderosos ataques fácilmente, gracias al preciso e impecable sistema de control. Dependiendo del tipo de Mitama (de ataque, defensa, mágico...) tus poderes variarán enormemente y te permitirán enfrentarte a los Oni más poderosos, gigantescos seres que pueden depararte batallas de más de media hora. Un no parar de acumular poderes y equipamiento que puede parecer simple, pero resulta de lo más adictivo.

Pero lo mejor es jugar en compañía. Ya sea online o ad hoc, hasta 4 jugadores podrán enrolarse en misiones paralelas y crear estrategias combinando distintos tipos de luchadores y Mitamas. El endiablado ritmo de juego viene envuelto en un apartado técnico muy sólido. PS Vita se desenvuelve perfectamente incluso en las batallas más nutridas, con efectos y explosiones por todos lados y sin casi ralentizaciones. El modelado de los personajes y criaturas es notable, aunque los escenarios están tan vacíos que desmerecen el conjunto. En definitiva, un divertido y, sobre todo, absorbente juego de acción que siempre te deja con ganas de más (lástima que esté en inglés). Su esencia: luchar para crecer y crecer para destruir es simple, pero muy, muy adictiva.



■ Las posibilidades multijugador no son muy amplias pero resultan enormemente divertidas, con cuatro cazadores cooperando.



■ Al inicio podrás configurar levemente a tu personaje, aunque las armas podrás cambiarlas cada vez que quieras.

» ASÍ SE LUCHA CONTRA LOS ONIS

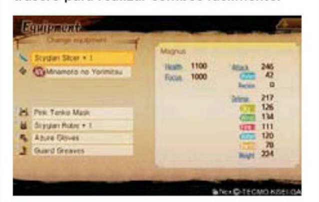
Los más poderosos requerirán que los cortes en pedazos y purifiques sus apéndices seccionados uno a uno.



LUCHA CON AMIGOS. Siempre tendrás 3 compañeros, bien amigos en local u online, bien controlados por la IA.



APROVECHA PS VITA. usa la pantalla táctil para activar el Eye of Truth y el panel trasero para realizar combos fácilmente.



INVENTARIO. Vende, compra, combina, compara... Pasarás horas inmerso en todo tipo de estadísticas y atributos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El perfecto control y lo adictivo que resulta matar Onis y coleccionar Mitamas.

» LO PEOR

Que no venga traducido al castellano, porque el juego es denso en diálogos.

Te gustará + que... **RAGNAROK ODDYSEY** — Te gustará − que... **SOUL SACRIFICE**



82	**» GRÁFICOS** Efectos impresionantes y fluidez máxima. Escenarios más flojetes.
83	**» SONIDO** Bonitas melodías y unas voces japonesas que ambientan de lujo.
90	**» DIVERSIÓN** Combates fluidos y adictivos, sobre todo en compañía.
89	**» DURACIÓN** Dar con los Mitamas y completar las misiones da muuucho juego.
NOTA 87	La mezcla de acción y profundos toques RPG enganchará a los fans de la acción. Cazar Onis es más divertido en compañía.

La Maldición de la Serpiente recupera lo mejor de las aventuras gráficas. Se vende en PS Store dividido en dos capítulos. Para el segundo hay que esperar un poquito...

Género: **AVENTURA GRÁFICA**
Desarrollador: **REVOLUTION SOFTWARE**
Editor: **REVOLUTION SOF.**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **12,99 €**

JUGADORES 1 · ONLINE/WIFI NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero

www.revolution.co.uk/games/bs5/

UN **MISTERIO** QUE DEBES RESOLVER A GOLPE DE CLIC

Broken Sword: La Maldición de la Serpiente

Esta genial saga de aventuras gráficas se reencuentra con los jugadores de consola en una entrega que recupera la esencia del original.



Recoger pistas y preguntar sobre ellas es clave para ir resolviendo un misterio que cada vez se complica más.

Dividido en dos capítulos, este *Broken Sword* para PS Vita recupera lo mejor de la saga, empezando por sus protagonistas, George y Nico, que se ven envueltos en el robo de un cuadro en París que termina convirtiéndose en una conspiración a gran escala.

Como buena aventura gráfica, recoger objetos, charlar con los implicados y resolver puzzles son la clave del juego, aunque en lugar de un puntero usaremos la pantalla táctil de PS Vita. Estéticamente vuelve a los orígenes de la saga, presentando escenarios 2D dibujados a mano y cargados de detalle, combinados con personajes modelados en 3D aunque perfectamente integrados. Las animaciones son un poco toscas y hay alguna ralentización, pero nada que realmente moleste para disfrutar de un juego que nadie mínimamente interesado en las aventuras gráfica debería dejar pasar. *La Maldición de la Serpiente* engancha por su trama, su calidad técnica y su sistema de juego. Las 6-8 horas que dura te sabrán a poco.



George y Nicole se vuelven a encontrar en París y, una vez más, el misterio les persigue...

AVENTURAS GRÁFICAS **PORTÁTILES**

El sistema de juego es el tradicional del género, sólo que en el lugar de mover un cursor y hacer clic, tocamos directamente la pantalla de Vita.



1 **EXPLORA.** Registrar bien los escenarios en busca de pistas es fundamental para avanzar.



2 **PUZLES.** Combinando las pistas y objetos deberemos resolver puzles bastante lógicos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Mucho humor, una trama bien enlazada que va a más. Misterio y aventura.

» LO PEOR
Alto precio, aunque comprando juntos los dos capítulos el juego sale por 20 euros.



87	**» GRÁFICOS** Detallados escenarios estáticos y buenos personajes. Algún tirón.
88	**» SONIDO** Buen doblaje en inglés y gran BSO, con melodías pegadizas.
87	**» DIVERSIÓN** Si te gusta explorar e investigar te atrapará sin remedio.
85	**» DURACIÓN** Entre 6 y 8 horas, según lo que te entretengas en los puzles.
NOTA 86	Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. Te enganchará.

■ PS3 ■ +18 AÑOS ■ AVENTURA GRÁFICA ■ TELLTALE GAMES ■ YA DISPONIBLE ■ 4,95€ ■ INGLÉS ■ 1 JUGADOR ■ WWW.TELLTALEGAMES.COM/WALKINGDEAD/

The Walking Dead Temp.2 Ep.1



■ Esta aventura gráfica nos enfrenta a peligrosos zombis y duras decisiones morales.

Esta vez la protagonista es Clementine, la niña que nos acompañó durante la primera temporada y que ahora debe sobrevivir por su cuenta en un mundo devastado. El desarrollo mezcla Quick Time Events con la exploración de pequeños escenarios propia del género (coge esto, úsalo allí), pero lo que de verdad engancha son las decisiones morales a las que nos enfrenta y cuyas consecuencias apreciaremos en los siguientes episodios. Lo único malo que podríamos decir de este primer episodio es que no aporta mecánicas nuevas, aunque quién sabe con qué nos sorprenderá Telltale en los siguientes...







» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
88	85	88	80

NOTA 87 Una gran aventura gráfica, con buena historia, interesantes decisiones y situaciones, pero muy parecida a la anterior.

■ PS VITA ■ +12 AÑOS ■ AVENTURA ■ 505 GAMES ■ YA DISPONIBLE ■ 29,95€ ■ CASTELLANO ■ 1-8 JUGADORES ■ WWW.TERRARIA.ORG

Terraria

Terraria despliega un mundo 2D y con estética 8 bits, donde podemos dar rienda suelta a nuestro lado más creativo. Una aventura sin guión donde no hay niveles, ni misiones. Nuestro objetivo es explorar el mundo que nos rodea y extraer de él recursos (madera, minerales...) para construir, grano a grano, todo lo que se nos ocurra, desde edificaciones a armas, al tiempo que luchamos contra las criaturas que quieran aniquilarnos. Si tienes una mente inquieta y quieres probar cosa nuevas, dale una oportunidad y disfrutarás de horas y horas de diversión.



■ Abre tu mente y piensa a lo grande. En el mundo de *Terraria* todo es posible: crea todo lo que imagines.



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
75	78	90	95

NOTA 83 No gustará a todos, pero ofrece algo casi único y un mundo lleno de posibilidades jugables y creativas. Dale una oportunidad.

■ PS VITA ■ +16 AÑOS ■ AVENTURA ■ NAMCO BANDAI ■ YA DISPONIBLE ■ 39,95€ ■ INGLÉS ■ 1 JUGADOR ■ NISAMERICA.COM/GAMES/DANGANRONPA/

DanganRonpa Trigger Happy Havoc

Lanzado originalmente en Japón para PSP en 2010, llega ahora a nuestras PS Vita esta curiosa aventura que nos pone en la piel de Makoto Naegi, que junto a otros estudiantes se ve atrapado en un colegio y obligado a jugar a un macabro juego: el que quiera escapar, debe asesinar a un compañero. Exploración, investigación, minijuegos y muchas conversaciones (en inglés) para una propuesta a medio camino entre los *Phoenix Wright* y los *Persona* que pese a su ritmo lento te gustará si buscas algo diferente.



■ Además de relacionarnos con otros estudiantes, hay que investigar, reunir pruebas, superar minijuegos...



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
72	68	75	81

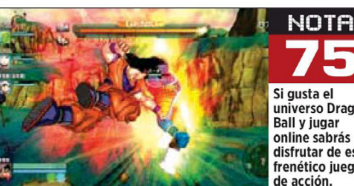
NOTA 77 Una curiosa aventura de pausado desarrollo que te enganchará si buscas algo diferente. Eso sí, no llega traducida al castellano.

Y ADEMÁS...

■ PS VITA ■ +12 AÑOS ■ ACCIÓN ■ NAMCO BANDAI ■ YA DISPONIBLE ■ 39,95 € ■ CASTELLANO ■ 1-8 JUG. ■ WWW.ES.NAMCOBANDAIGAMES.EU/

» Dragon Ball Z: Battle of Z

Nos ofrece más de 40 misiones basadas en Dragon Ball Z en las que debemos capitanear a un equipo de 4 luchadores para eliminar a todo enemigo que aparezca en pantalla. Tiene un control muy sencillo y está descaradamente orientado al multijugador.



NOTA 75 Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción.

■ PSVITA ■ +3 ■ HABILIDAD ■ SONY ■ YA DISPONIBLE ■ 9,99 € ■ INGLÉS ■ 1 JUGADOR ■ ES.PLAYSTATION.COM

» Olli Olli

Un arcade con mecánicas simples, que nos invita a recorrer 50 niveles con un skater que avanza solo por escenarios de scroll lateral. Nosotros sólo aceleramos y usamos el stick izquierdo para hacer acrobacias. Te picará si te van las mecánicas arcade.



NOTA 78 Un entretenido y simple arcade que sabe picar con su sencilla mecánica, pero puede resultar repetitivo.

■ PS4 ■ +12 AÑOS ■ PINBALL ■ FARSIGHT ■ YA DISPONIBLE ■ 29,99 € ■ CASTELLANO ■ 1-4 JUGADORES ■ ES.PLAYSTATION.ES

» Arcade Pinball Temporada Uno

Tras triunfar en PS3 y PS Vita, *Arcade Pinball* llega a PS4 con una versión remasterizadas, a 1080p. El juego se puede descargar gratis de PSN e incluye una mesa que, como sabe a poco, puede completarse con este Pack con más de 20 mesas.

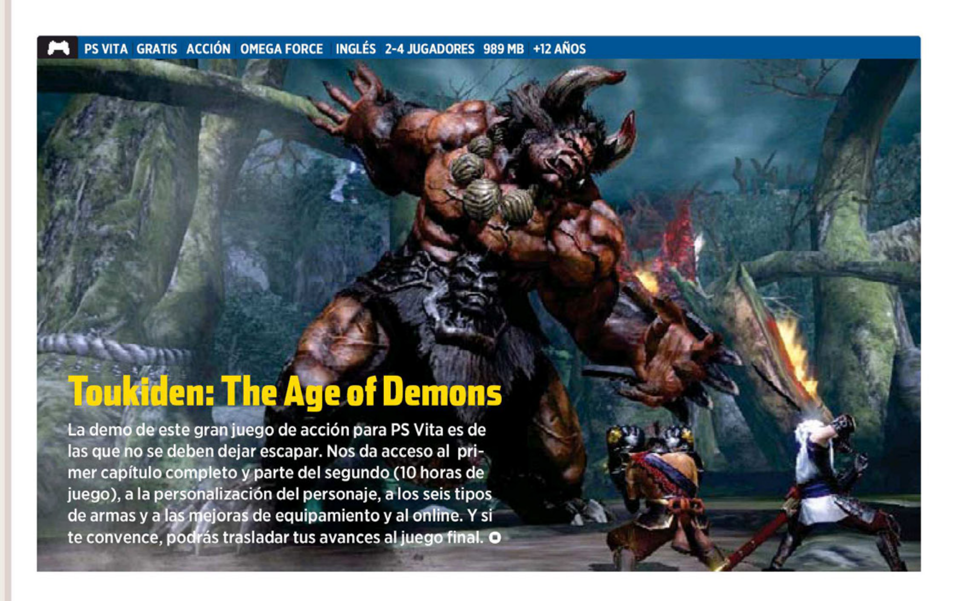


NOTA 85 Un gran juego de pinball, con una buena física de la bola y 20 de las mejores mesas aparecidas en PS3 remasterizadas.

Las demos de este mes

Si quieres probar los juegos de PS3, PS4 y PS Vita antes de comprarlos, no te olvides de echarle un vistazo a la sección de demos de PS Store.

PS VITA | GRATIS | ACCIÓN | OMEGA FORCE | INGLÉS | 2-4 JUGADORES | 989 MB | +12 AÑOS



Toukiden: The Age of Demons

La demo de este gran juego de acción para PS Vita es de las que no se deben dejar escapar. Nos da acceso al primer capítulo completo y parte del segundo (10 horas de juego), a la personalización del personaje, a los seis tipos de armas y a las mejoras de equipamiento y al online. Y si te convence, podrás trasladar tus avances al juego final.

PS3 | GRATIS | ROL | SQUARE ENIX | CAST. | 1 JUGADORES | 2 GB



Lightning Returns: FFXIII

Gracias a esta demo podrás comprobar los elementos en tiempos real incorporados al sistema de combate y hacerte una idea de las muchas maneras en que puedes personalizar a Lightning. Y si derrotas a Zaltys al final de la demo y posteas tu puntuación mediante Outerworld, desbloquearás a Siegfried Garb en el juego completo.

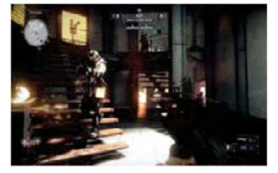
PS3 | GRATIS | PLATAFORMAS | SEAVEN STUDIO | CAST. | 1 JUG.



Ethan: Meteor Hunter

Ethan: Meteor Hunter mezcla puzles con las principales mecánicas de los juegos de plataformas, pero añadiendo una novedad que dará mucho juego: la telequinesis. Ethan es capaz de detener el tiempo y mover los objetos a su antojo para resolver puzles y completar 50 niveles. Esta demo ofrece los primeros compases del juego.

OTROS **CONTENIDOS DESTACADOS** EN PS STORE



PACK DE VOZ. Cambia tu voz en el multijugador de *Killzone SF* para que en el chat suene como una soldado Vektan o Helghast. Por 3,99 euros



TEMAS. Entre los más destacables este mes hemos elegido el de *Destiny*, porque es gratis, es bonito y porque tiene pinta de que va a ser un juegazo.



TRÁILER. Si dudas si descargarte el DLC de *Battlefield 4, Second Assault* puedes echarle un vistazo al tráiler. Y también al de *Castlevania LOS2*...

MUNDO **PSN**

ACTUALIZACIÓN
GT6 EVOLUCIONA

Si actualizáis ***Gran Turismo 6*** podréis disfrutar de la segunda parte del **"Red Bull X Challenge"**, en la que aprenderemos a pilotar un auténtico Formula 1 con ayuda **Sebastian Vettel**. Además, gracias a dos Eventos de Temporada podremos obtener una versión alternativa del **Mercedes-Benz AMG Vision Gran Turismo y el Corvette Stingray Gran Turismo Concept** (que también estará en el concesionario). Se ha añadido un botón para eliminar el coche fantasma, los regalos de cumpleaños que ya estaban en *GT5* y ya es posible ver qué premios hay en los Eventos.



LANZAMIENTO
¿QUIÉN TEME AL LOBO FEROZ?

Nosotros no, desde luego. Porque ya nos hemos descargado ***Smoke and Mirrors***, el segundo episodio de ***The Wolf Among Us*** para ofreceros el análisis en el próximo número. Ya lo tenéis disponible para su descarga por **4,99 euretes**.

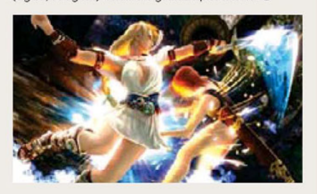
OFERTAS
LOS DESCUENTOS DE FEBRERO

Desde el 5 hasta el 26 de febrero podemos disfrutar de **jugosas ofertas en PS Store**. Hay una enorme lista de juegos rebajados (echadle un vistazo) y nosotros os recomendamos: *Tiny Brains* (9,99€), *Castle of Illusion* (5,97€), *Chronicles of Mystaraa* (7,49€), *Ensalved* (9,99€), *F1 2013* (19,79€) *Hotline Miami* (2,95€ y es cross-buy)... Hay de todo y para todas las consolas de Sony. ¡Ah! y tienes un **10% de descuento adicional si eres miembro de PS Plus**.



ANUNCIO
ESPADAS GRATUITAS, EN PRIMAVERA

Namco Bandai anuncia que ***Soul Calibur: Lost Swords***, su nuevo juego de lucha **free to play** tras *Tekken Revolution*, estará disponible en **primavera** y en exclusiva **para PS3**. Los elementos (agua, fuego...) tendrán gran importancia



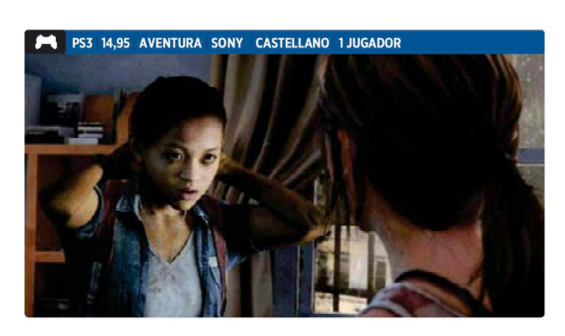
Nuevos complementos

Cada mes seleccionamos las mejores expansiones y complementos para tus juegos favoritos que van apareciendo en PlayStation Store.

THE LAST OF US

Left Behind

PS3 | 14,95 | AVENTURA | SONY | CASTELLANO | 1 JUGADOR



Ya está disponible *Left Behind*, el primer y único contenido adicional que expandirá la trama de *The Last of Us* (sí, habrá más contenidos en el futuro, pero sólo para el multijugador). Ambientado antes de lo sucedido en el juego, *Left Behind* se centrará en la figura de Ellie y en su relación con su amiga Riley, que tendrán que sobrevivir en el devastado mundo que todos conocemos. Llevaremos un completo análisis en el próximo número de la revista.

PS3/PS4 | 9,99 € | ACCIÓN | MASIVO (ONLINE) | 79,2 MB

DC UNIVERSE ONLINE

War of the Light Part I

El noveno paquete de contenido descargable para este free to play para PS3 y PS4 incluye una nueva línea argumental, presenta al Cuerpo de Linternas Azules y aporta un nuevo conjunto de poderes, la Luz Roja de la Rabia, que causa daños y masivos y que podrán usar tanto héroes como villanos. También incluye nuevos personajes de Leyendas en JvJ: Saint Walker y Atrocitus, y nuevas colecciones, proezas y equipo.

ARCADE PINBALL

Conjuntos de mesas

PS3/PS VITA | 7,99 € | PINBALL | 1-4 JUGADORES (ONLINE) | 79,2 MB



Si te gustan los pinball, atento a los complementos para *Arcade Pinball*. A las más de 30 mesas disponibles, recientemente se han añadido dos paquetes con dos mesas cada uno, basados en modelos clásicos, pero totalmente puestos al día y con un montón de sorpresas y modos de juego. Como ocurre con todas las mesas de *Arcade Pinball*, si compras cualquiera de los paquete en PS Vita lo tendrás gratuitamente en PS3 y viceversa.

PS3 | 4,99 | ACCIÓN | WARNER | CASTELLANO | 1-2 JUGADORES

LEGO MARVEL SUPERHÉROES

Paquete Súper

Este DLC amplía la nómina de superhéroes y supervillanos controlables con personajes como Fénix Oscura, el Soldado de Invierno... Y añade vehículos como el Spider-Móvil y el Trineo Volador de Ojo de Halcón.

PS3 | 11,99 | MUSICAL | UBISOFT | CASTELLANO | 1-2 JUGADORES



ROCKSMITH 2014

R.E.M. Song Pack

Incluye temas de R.E.M. como 'What's the Frequency, Kenneth?', 'Everybody Hurts' o 'Shiny Happy People' para *Rocksmith 2014* usando cualquier guitarra eléctrica o bajo. También se pueden comprar sueltas por 2,99.

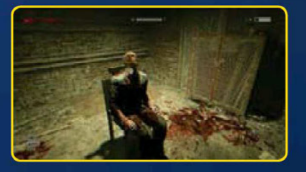
PlayStation®Plus

Ud tie euipsum velendrer autpat nos accummolore vullandionse tionsecte vullaor alis del ex ea feuis nulputat dipsumm olenim do del exercidunt ea

FEBRERO

+ JUEGOS PS4

- Resogun
- **Outlast**



+ JUEGOS PS3

- **BioShock Infinite**



- Borderlands 2
- Guacamelee!
- LittleBigPlanet Karting
- **Metro: Last Light**



- Uncharted 3: la traición de Drake
- XCOM: Enemy Unknown

+ JUEGOS PS VITA

- **Dynasty Warriors Next**



- Gravity Rush
- Guacamelee!
- **ModNation Racers: Road Trip**
- Uncharted: el Abismo de Oro

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS2, PS3 y PS VITA.

T100 FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

TIPO	**VOLANTE**
COMPATIBLE	**PS3, PC**
COMPAÑÍA	**THRUSTMASTER**
PRECIO	**124,99 €**
WEB	**WWW.THRUSTMASTER.COM/ES_ES/**

Force Feedback a un precio interesante

Si al Ferrari Racing Wheel Red Legend que comentamos hace poco le quitas los colores y le añades "force feedback" te queda este solvente T100.

ANCLAJE. No tendrás muchas posibilidades para colocar el volante ya que sólo cuenta con una sargenta para la mesa. Eso sí, quedará perfectamente anclado, sin riesgo de que se mueva.

ERGONOMÍA. Tiene el tamaño adecuado y los botones están bien colocados, sobre todo los que están en el mismo aro por lo que resulta bastante cómodo de usar. Las manetas de cambio F1 son excesivamente pequeñas.

PEDALES. Bastante duritos pero con buen tacto y sobre una plataforma que no se escurre mucho y es suficientemente amplia. Por supuesto son analógicos y, además, pueden ajustar su verticalidad de manera sencilla.

SENSIBILIDAD Y FORCE FEEDBACK. Ambas características son regulables, con lo que fácilmente encontrarás tu configuración óptima. Eso sí, en este aspecto los hay mejores.

COMPATIBILIDAD Y EXTRAS. Se puede usar también en PC con los "drivers". También podremos remapear los botones. La lista de juegos compatibles es amplia pero presenta algunas carencias notables, algo que es posible que se solucione con las actualizaciones de dichos juegos. Para que funcione el "force feedback" debe ir conectado al puerto USB y a la red eléctrica. Las instrucciones en papel e, incluso, en la web, son bastante deficientes.

» VALORACIÓN: BUENO

Un volante sin carencias graves pero que no llega a destacar en ningún apartado. Eso sí, si buscas un "force feedback" a buen precio, échale un vistazo.

Play Manía ¡PERIFÉRICO DEL MES!



El volante T100 ofrece un diseño sobrio y elegante con unos buenos materiales.



PS4 | 19,95 € | TURTLEBEACH | WWW.TURTLEBEACH.COM

» Ear Force P4C

Los Ear Force P4C te permitirán chatear con los amigos y planificar vuestras estrategias sin renunciar a escuchar el "sonido ambiente", es decir, que escucharemos la parcela sonora del juego por los altavoces de la tele y usaremos este "canal" sólo para chatear. Lo que más nos ha gustado es su ligereza y comodidad (con diadema ajustable). Además, el micro es flexible y su cable de dos metros nos asegura "libertad de movimientos".

» VALORACIÓN: MUY BUENO



PS3 | 39,95 € | INDECA | WWW.INDECABUSINESS.COM/ES

» Marvel Comics Controller

¿Buscas un "supermando" para tu PS3? Pues aquí lo tienes, aunque sólo sea "por fuera". Los superhéroes de Marvel "avalan" la calidad de este mando inalámbrico con una forma muy similar a la que presenta el Dual Shock 3 (o sea, de lo más cómodo y ergonómico) y conservando sus principales funciones, tanto la vibración como el sensor de movimientos. Eso sí, la cruceta y los botones son mejorables. Pero como segundo mando, cumple.

» VALORACIÓN: BUENO

PS4 | 19,95 € | SONY | ES.PLAYSTATION.COM

» Vertical Stand para PS4

No lo recomendamos con PS2 ni con PS3 y, por tanto, tampoco os lo aconsejamos en PS4, pero si por razones de espacio no tenéis más remedio que colocar vuestra nueva consola en posición vertical, deberíais de haceros con un soporte que garantice que la máquina se va a mantener estable en esta posición. De todos los soportes disponibles, nos quedamos con el oficial de Sony, que si bien no es el más económico (los hay algo más baratos) al ser "producto oficial" nos asegura un agarre perfecto.

» VALORACIÓN: BUENO

HD PVR **ROCKET**

TIPO	**CAPTURADORA**
COMPATIBLE	**PS3**
COMPAÑÍA	**HAUPPAUGE**
PRECIO	**159,95 €**
WEB	**HAUPPAUGE.COM**

Graba y comenta tus partidas sin necesidad de un PC

Cada vez hay más capturadoras para grabar tus partidas sin necesidad de un PC. Este modelo de Hauppauge es uno de los últimos y trae algunas interesantes funciones bajo su carcasa...

» INSTALACIÓN. Sencilla. Conecta la consola a la capturadora por HDMI (o componentes), la capturadora a la tele por HDMI (tiene salida), y el cable de corriente a un puerto USB de la consola. Por último, conecta un pendrive/disco duro a su puerto USB. Y si quieres comentar la partida, enchufa un micro con clavija de 3,5 mm.

» CONECTIVIDAD. Puedes conectar casi cualquier aparato HDMI, pero si la señal tiene protección HDCP, como PS3 y PS4, no podrás grabar vídeo por HDMI (a menos que uses algún mecanismo para evitarlo). Con discos duros y pendrives USB, ningún problema.

» FUNCIONES. Puedes grabar tus partidas a 1080p/30 fps en modo PC (graba el vídeo al disco duro del PC en formato TS e incluso lo sube a Youtube) o sin él (en MP4 a un USB). Incluye mezclador de audio, para insertar nuestra voz a través del micro, pudiendo ajustar el volumen.

» ACABADO. Salvo los conectores, todas las piezas son de plástico, pero no dan la sensación de endeble. El gran botón rojo de grabación tiene buen tacto y parece muy resistente.

» EXTRAS. Incluye todo el cableado necesario: cable HDMI, por componentes para PS3 y AV/in propio para conectar tu PS3 a la capturadora.

» VALORACIÓN: MUY BUENO
Pequeña y compacta, esta capturadora cumple su función con soltura. Eso sí, no se salta la protección HDCP de PS3/PS4...

■ La HD PVR Rocket permite grabar los vídeos directamente a un USB, sin PC.

THRUSTMASTER **Y-300P**

TIPO	**HEADSET**
COMPATIBLE	**PS3/PS4**
COMPAÑÍA	**THRUSTMASTER**
PRECIO	**79,90 €**
WEB	**WWW.THRUSTMASTER.COM**

Un headset listo para la nueva generación

Una vuelta de tuerca más al casco de gama media de Thrustmaster, con lavado de cara incluido, compatibilidad con PS4 y la licencia oficial de Sony "bajo el brazo".

» CALIDAD DE SONIDO. Los auriculares Y-300P no son unos cascos para disfrutar con la música y se nota. Las altas y bajas frecuencias pueden ser regulados por separado, pero toda la gama suena anormalmente ecualizada. Contundentes, pero sólo relucen en explosiones y efectos realmente potentes. El volumen máximo nos ha parecido algo corto, sobretodo cuando las cosas se tranquilizan.

» CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Se trata de un set únicamente estéreo por lo que está realmente "chupado" conectarlo a PS3 o PS4. Trae los cables adecuados aunque también tendrás que buscar el de componentes que traía la consola y hacer un par de ajustes en el menú de la consola. El micrófono es removible y podemos ajustar su volumen, así como escuchar o no nuestra propia voz. Lo clásico, pero no por ello menos de agradecer.

» ACABADO. Los materiales y diseño son realmente buenos, con un tacto y almohadillado excelentes. La orejera es quizás un pelín pequeña pero son suficientemente cómodos. El mando incluido en el cable de 5 metros es discreto pero claro en su uso y pesa poco, algo más importante de lo que parece. Las instrucciones, aunque muy esquemáticas, son perfectas y están en español.

» VALORACIÓN: BUENO
Un headset de tipo medio apto para jugar, pero no para música o películas por calidad de sonido. Y a un precio bastante ajustado.



■ Los auriculares Y-300P son una buena elección para jugadores. Tiene la licencia oficial PlayStation



» PADS


1 **DUAL SHOCK 3**
» SONY » 59,95 €
Todas las virtudes del Sixaxis y con la vibración incluida. Eso sí, es caro.


2 **PRO CONTROLLER CAMO ED.**
» SUBSONIC » 29,95 €
Buen diseño y gran relación calidad-precio para estos mandos de Subsonic.

3 **PRO CIRCUIT CONTROLLER**
» MADCATZ » 99,99 €
Un mando con sticks y crucetas intercambiables muy, muy cuidado.

» VOLANTES


1 **LOGITECH G27**
» LOGITECH » 299,99 €
Un volante de lujo cuya única pega es que no tiene vibración.


2 **THRUSTMASTER T500 RS**
» THRUSTMASTER » 499,90 €
Una pasada de volante. El mejor en casi todo, pero muy caro.


3 **SPEEDRACER EVOLUTION**
» ARDISTEL » 59,95 €
Un volante inalámbrico, completo y con buen precio.

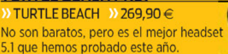
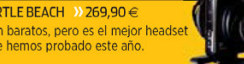
» ALTAVOCES


1 **LOGITECH 5.1 Z-5500**
» LOGITECH » 349,95 €
El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.


2 **GIGAWORKS G550W**
» CREATIVE » 449 €
Aunque sea caro, es bastante potente y tiene los traseros inalámbricos.


3 **SURROUND SOUND SYSTEM**
» SONY » 199 €
Una "columna" de altavoces ideal para mejorar tu sonido si no te cabe un 5.1.

» HEADSETS



1 **TURTLE BEACH PX51**
» TURTLE BEACH » 269,90 €
No son baratos, pero es el mejor headset 5.1 que hemos probado este año.

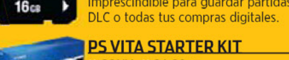

2 **TRITTON PRO +**
» MADCATZ » 179,95 €
Un headset 5.1 real con cableado, que suena de lujo.


3 **HEADSET BLUETOOTH**
» SONY » 39,95 €
El headset oficial de Sony para PS3 es un buen headset, pero no el mejor.

» LO MEJOR DE PS VITA



1 **MEMORY CARD 16GB**
» SONY » 49,99 €
Imprescindible para guardar partidas, DLC o todas tus compras digitales.



2 **PS VITA STARTER KIT**
» SONY » 24,99 €
Un gran lote de accesorios: 2 fundas, porta tarjetas, protector de pantalla...


3 **VIP CASE**
» THRUSTMASTER » 19,99 €
Una funda rígida tipo "concha", de las mejores que hemos visto para Vita.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía.** C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Sólo saldo de soldados

¿Es posible que *Battlefield 4* vuelva a bajar de precio en PS Store pronto?

@ Víctor Trejo

La última bajada de precio a 34,99€ fue de la versión de PS3 el diciembre pasado por las rebajas de Navidad, y solo duró dos días... No contaríamos con verlo rebajado tanto en una temporada. La copia digital sigue a 69,99€. Rebuscando un poco es posible encontrar la versión física entre 40 y 50€. Si no quieres esperar más esa es la mejor opción.

Las ofertas de PS Store son temporales y una vez finalizadas no suelen repetirse a corto plazo.

Piloto legendario

¿Cuándo sale el contenido Ayrton Senna para *Gran Turismo 6*?

@ Oscar Castan

En Octubre se anunció un acuerdo de colaboración entre *Gran Turismo* y el Ayrton Senna Institute, que es una institución benéfica brasileña, pero todavía no se sabe qué contenido se lanzará, ni cuándo.

Buscando el vendeconsolas

¿Cuál es el mejor juego de PS4? ¿Creéis que justifica comprar la consola?

@ Álvaro Aguilar

PS4 todavía está esperando el juego que nos haga decir "Tienes que comprar esta consola ya", y por ahora tenemos que conformarnos con dignos ejemplos de algunos géneros, pero que todavía hunden sus raíces en la generación anterior, como *ACIV Black Flag, Battlefield 4* o *NBA 2K14*. Esperemos que alguna de las novedades como *Thief, Watch_Dogs, Infamous: Second Son* o *Ground Zeroes* nos dejen con la boca abierta.




Thief es el primer juego de la segunda hornada de PS4 y tiene una gran pinta.

Team Ico no ha hecho secuela de ninguno de sus juego. Prefiere buscar ideas nuevas, universos nuevos y personajes nuevos. Y eso nos encanta.

Obra maestra sin secuela

¿Existe una segunda parte de *Shadow of the Colossus*?

@ Miguel Guerrero

La obra maestra de Team Ico para PS2 no tiene ninguna secuela, y probablemente nunca la tenga. Muchos fans encuentran nexos en su argumento con algunos elementos de su primer juego, *Ico*, pero ni la historia ni los personajes tienen continuidad. Es posible que *The Last Guardian* también guarde algún parecido con ellos, pero para saberlo tendremos que esperar a que lo terminen y se publique.

El dragón perdido

¿Es cierto que Insomniac pretende volver a hacer juegos de Spyro cuando finalice la saga *Skylanders*?

@ Héctor Gómez

La saga *Skylanders* tiene pinta de ir para largo, aunque eso no impediría que pudiera haber un juego protagonizado en solitario por Spyro. Eso sí, pero no parece que el estudio californiano pudiese ocuparse de él. El último juego de Insomniac protagonizado por Spyro salió a la venta en 2000, y el estudio está embarcado en otros proyectos.

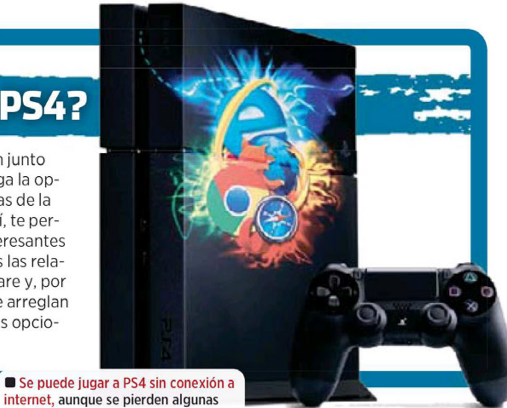
LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Es imprescindible tener internet para jugar con PS4?

Fui a comprarme una PS4 y me dijeron que si no tenía internet en casa no me la comprara, porque lo necesita. ¿Es verdad?

@ David Alcántara

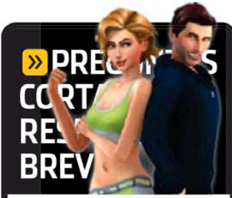
No es correcto. Tener conexión a Internet en casa no es imprescindible para poder utilizar tu PS4. Podrás jugar perfectamente. Aunque sí es cierto que te ayudará a sacarle mucho más rendimiento a la consola. Si sólo te interesa jugar offline, puedes instalar la actualización 1.50 desde una memoria USB y después olvidarte de Internet. La consola no volverá a necesitar que te conectes para utilizarla. No nos extrañaría que algunos juegos futuros requieran de siguientes versiones del firmware, pero esperemos que estas se incluyan junto con el juego o se mantenga la opción de poder descargarlas de la web de Playstation. Eso sí, te perderás otras funciones interesantes de la consola, como todas las relacionadas con el botón Share y, por supuesto, los parches que arreglan problemas o actualizan las opciones de los juegos.



Se puede jugar a PS4 sin conexión a internet, aunque se pierden algunas funciones interesantes de la consola.



■ *GTA V Online* se actualiza con mucha frecuencia, añadiendo nuevas opciones y actividades y solucionando bugs, aunque todavía no se ha dicho nada de los atracos a bancos. El juego va a tener un largo recorrido, así que hay tiempo.



¿Habrá algún otro *Los Sims* para PS3 o PS Vita?

@ **Katyxforo**

Los Sims 4 está anunciado para la segunda mitad de 2014, pero no está previsto que se lance en consolas, al menos de momento.

¿No ha pensando nadie en lanzar un juego del rally Dakar para PS4?

@ **Fernando Villarig**

El último juego se remonta a 2003 en PS2, de mano de la desaparecida Acclaim. Nadie ha declarado interés en lanzar más juegos basados en esta durísima prueba.

¿Sabéis algún proyecto de Rockstar en PS4?

@ **Sergi Rey**

Por ahora Rockstar no ha soltado prenda respecto a PS4. Ni juego nuevos ni versiones de GTA V o algo similar.

¿Saldrán nuevas versiones de PS Vita este año?

@ **Yari Torres**

Aún no se ha anunciado nada oficialmente, aunque parece que hay posibilidades de la nueva VIta salga este año.

Esperando el gran golpe

¿Cuándo sale la actualización de robo de bancos en *GTA Online*?

@ **Cristiana Pérez**

No lo sabemos todavía. Los atracos eran algunas de las misiones estrella de la campaña de *GTAV*. Ahora que el juego tiene ya unos meses contamos con que Rockstar pueda seguir acabando con los bugs del online y añadiendo nuevo contenido.

¿De trilogía a tetralogía?

¿Veremos *Resistance 4* en PS4 o dan por cerrada la saga?

@ **David Alcántara**

Parece que sus creadores dan la saga por cerrada tras la tercera entrega. Sin querer destriparlo, las escenas al final de *Resistance 3* muestran lo que parece el fin de la guerra... Aunque siempre se pueden encontrar resquicios en la trama que justifiquen sacar más juegos ambientados en el mismo mundo.

Descargas en PS4

Buenas, tengo en mi PS3 *Crash Bandicoot, Abe oddysee, FFVII* y otros juegos míticos de PSone que compré en la Store, y ahora no entiendo porque no puedo disfrutar de ellos en mi PS4... ¿Podré descargarlos en mi PS4 en un futuro?

@ **José Miguel González**

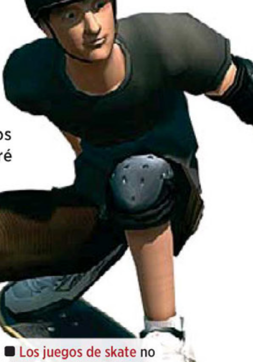
Esos juegos están hechos para que PS3 los pueda ejecutar, pero PS4 no es compatible con PS3, da igual que sea un juego físico o un juego descargado. Podrían hacer versiones de esos juegos para PS4 y podría ser que, si ya los tienes en PS3, no tengas que volver a pagar por ellos (como con *Flower*), pero seguirían siendo juegos distintos.

Monopatines olvidados

¿Sabéis si van a sacar juego nuevo de la sagas *Tony Hawk* o *Skate* para PS4?

@ **Íñigo Matellane**

El género skate está de capa caída. *Tony Hawk's Pro Skater HD* (2012) fue el último juego de la saga, y se trata de un remake HD de los dos Pro Skater originales, ni siquiera de un juego nuevo. Las cosas no van mejor para la franquicia de EA, que desde *Skate 3* en 2010 no ha tenido más entregas. El cambio de generación puede ayudar a relanzar una serie, ojalá con PS4 tengamos más noticias. Mientras tanto, el descargable de PS Vita *Olli Olli* se acerca al género en 2D.





■ Los juegos de skate no viven su mejor momento. No hay a la vista ningún lanzamiento de peso.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué opinas de las posibilidades del botón Share?



Se le va a sacar mucho partido

Juan Manuel Campos González

"Pues genial. Me pego unas risas con las capturas que *paqué*. Útil, por ejemplo, para enseñar a amigos a pasarse algo o viceversa. Y eso que ahora hay poco que jugar pero con el tiempo se le va sacar mucho partido"

Me parece genial

Alejandro Nebro Pérez

"Poder tener una carpeta en tu PC con algunas capturas de tus juegos favoritos me parece muy novedoso. Eso sí, hay que descargarla previamente de Facebook."

Tienen que pulirlo más

Toni López Pérez

"Es fantástico, pero no funciona como se espera. Para compartir un vídeo tienes que hacer un Máster. Hasta que no pulan esta genial aplicación no le sacaremos su beneficio real."

Un mundo social

Wilson Plaza

"Lo veo más que una novedad, la evolución de lo que Sony siempre ha querido hacer. 'Un mundo social' donde no solo chateas, hablas y juegas en red, si no que compartes tus jugadas. Te ahorras de grabar y editar: le das al botón y listo."

Buena idea, mal aplicada

José Contreras Sánchez

"Buena y mala, porque eso de que no la puedas enlazar a YouTube o que no puedas descargarte el vídeo es una cagada. Lo veo una buena idea mal aplicada."

Una chorrada

Moisés Valdés González

"Pues yo tengo la PS4 desde hace un mes y todavía no lo he tocado, vamos que me parece una chorrada."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué opináis de los servicios de vídeo y TV a los que podemos acceder con PS4?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Cuál es el contenido exclusivo que se anuncia en la carátula de *AC IV: Black Flag*?

@ Francisco Javier Martín

Las misiones en las que controlamos a Aveline, que protagonizaba *ACIII Liberation* en PS Vita. Son exclusivas de PS3 y PS4.

¿Es una buena idea esperar a *Uncharted 4* para comprar una PS4?

@ Álvaro Aguilar

No esperamos que el juego aparezca en 2014, así que parece mucho esperar. No te cierres en banda y estate pendiente, seguro que antes de que llegue *Uncharted* se lanza otro juego para PS4 que también te interese.

¿Saldrá una edición completa de *Saints Row IV* este año?

@ Rafa García

Saints Row The Third sí la tuvo por lo que parece lógico pensar que tarde o temprano acabe apareciendo, pero aún no se ha confirmado.

¿Cuándo sale *Toukiden* de Vita?

@ Alfonso

El juego de caza de monstruos debería estar a la venta el 14 de Febrero, tanto en edición física como mediante descarga desde PS Store. Puedes leer el análisis en la sección de Novedades.

¿Saldrá una versión remasterizada de *Skyrim* en PS4?

@ Manuel

Surgieron algunos rumores, pero Bethesda se apresuró a desmentirlos. Es una pena, pero se agradece que al menos no nos diese tiempo a hacernos muchas ilusiones.

Más todos contra todos

¿Sacarán *PlayStation All-Stars Battle Royale* o alguna secuela para PS4?

@ Iván Domínguez

La propia Sony ha admitido que les gustaría volver a visitar este título en el futuro, quizá no usando exactamente las mismas mecánicas de juego. Ojalá sea así, en cuyo caso lo lógico sería ver el juego en PS4, y esperemos que también en PS Vita.

Podría haber un nuevo *All Star Battle Royale*, pero no se ha confirmado nada de momento.

Fin de la saga mafiosa

¿Se sabe cuándo se lanzará *Mafia 3*, tendrá relación la trama con la de *Mafia 2*?

@ Sergi Rey

Las perspectivas no son muy buenas. En Enero 2K anunció que el estudio encargado de la saga cerraba sus puertas, y aunque es posible que una futura secuela o reboot quede en manos de otro estudio de desarrollo, por ahora no hay ninguna noticia de ello.

Clásicos revitalizados

¿Por qué no venden *Kingdom Hearts 1.5 HD* y el futuro *2.5* en PS Vita igual que van a hacer con *Final Fantasy X* y *X-2 HD*?

@ Jordi Oliver

Estamos de acuerdo en que sería muy beneficioso para PS Vita, y que su control y gráficos se adaptarían de maravilla a la portátil. No es por desanimar, pero no se han hecho públicos planes de que ninguna de las dos versiones en HD vayan a llegar a PS Vita. Crucemos los dedos...



Final Fantasy X/X-2 HD sí llegará a Vita, pero *Kingdom Hearts HD* no.

La partida más larga

Estaría bien un juego basado en las 24 horas de Le Mans de 2014, incluyendo las leyendas de la competición, ¿no?

@ Oscar Castan

Los *Gran Turismo* suelen incluir esta prueba, y *GT6* incluso incluye una versión muy resumida llamada 24 Minutos de Le Mans. Es verdad que le falta buena parte de la parte histórica e incluir todos los coches de la prueba, pero siendo un simulador de conducción global creemos que se le puede perdonar, y no vemos muy claro que un nuevo juego más especializado en la prueba consiguiera atraer a muchos jugadores.

Inalcanzables como un ninja

¿Me podéis decir cómo conseguir los trofeos Cazador de Gecos y Genio alquímico de Shinobido 2 para PS Vita?

@ Daniel Vegas

Cazador de gecos se logra al conseguir los 8 lagartos. 7 de ellos puedes encontrarlos en un mapa o en posesión de un enemigo, pero uno de ellos ha de crearse con un frasco que admita 3 componentes y seleccionar valor 13 en ellos. Para Genio alquímico necesitarás el frasco de más capacidad y llenarlo de componentes hasta que todos alcancen el valor 999, haciendo que el frasco brille y creando un objeto especial.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Moviendo partidas guardadas

El disco duro de mi PS3 se me ha quedado pequeño y lo pienso cambiar. No tengo un dispositivo en el que hacer una copia de seguridad, había pensado en guardar las partidas en un USB y pasarlas al disco duro nuevo, pero no sé si funcionarán: algunos juegos como *GT5* o *Skyrim* no dejan jugar si la partida no es del mismo usuario.

@ José María Pérez

Si conservas los datos de ID de inicio de sesión y contraseña, puedes crear un usuario con el mismo nombre y asociarlo a tu PSN ID de nuevo una vez que hayas cambiado el disco duro, y las partidas guardadas deberían de funcionar con total normalidad. Si tiene PS Plus puedes usar el almacenamiento online de partidas para lo mismo, sin que haga falta copiarlas a una memoria USB.

Discos en peligro

Tengo una PS3 super slim de 500 GB y para sacar los discos le tengo dar al botón de abrir en la consola y cuando lo hago el disco se para de golpe y lo tengo que sacar con la mano, no sale la opción de expulsar disco. ¿Es normal?

@ Juanjo Rodríguez

El lector de disco del modelo Super Slim no es de ranura, como el de los modelos anteriores, este tiene una tapa deslizante controlada por un mecanismo de resorte. Para sacar un disco puedes abrir la tapa pulsando el botón Eject o presiona levemente y desliza la tapa hacia la izquierda con la mano. Lo normal es que el disco siga girando un momento, no que se pare bruscamente. Prueba a salir del juego antes de abrir el lector.

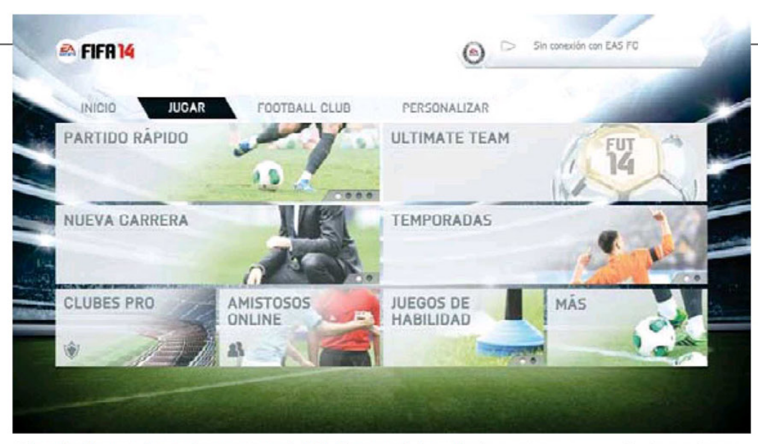
En PS3 Super Sim no hay opción de expulsar disco: hay que extraerlo.

Actualización offline

Estas navidades me han regalado una PS4, ¿es posible actualizarla mediante un USB como en PS3?

@ Iván Domínguez

Sí. Aunque una vez descargada desde la web a una memoria USB, tendrás que instalarla utilizando el modo seguro. Para ello mantén pulsado el botón de encendido 7 segundos. Nuestro consejo es que muevas tu PS4 a casa de algún familiar o amigo que disponga de conexión ADSL o de fibra y conectes la consola a su router mediante un cable LAN, así no tendrás que configurar la conexión inalámbrica. Ya que estás, es probable que quieras crearte una cuenta de PSN y llevarte los juegos que tengas, para descargar sus actualizaciones también. Si no conoces a nadie con conexión, Sony puede enviar por correo un Blu-Ray de activación.



■ Inexplicablemente, las versiones next-gen de *FIFA 14* carecen de la opción de crear torneos personalizados para jugar offline con los amigos. Opción que sí está disponible en PS3, dentro de la pestaña "Más" de la derecha.

FIFA 14 sin offline

He comprado *FIFA 14* en PS4 y veo que sólo puedo jugar amistosos en el modo offline sin poder jugar un torneo y una liga con unos amigos, cosa que siempre he hecho con *PES*. Querría saber si tenéis información si lo van a solucionar en el futuro con alguna actualización.

@ Animalize

Puedes jugar offline en el modo Mi Carrera, pero no crear tu propio campeonato. Inexplicablemente, la opción de jugar campeonatos personalizados no aparece en PS4, aunque sí existe en PS3. No nos explicamos la razón, cuando el resto de opciones son idénticas. Que nosotros sepamos, de momento no hay ningún parche ni actualización, pero estaremos al tanto.

Versiones de PS4

¿Son ciertos los rumores de que el nuevo modelo de PS4 vendrá con mayor capacidad de disco duro, mejor CPU y GPU?

@ Flavius Stan

Cuando se diseña una consola, el plan suele ser no alterar sus características ni su rendimiento, precisamente para asegurar la compatibilidad con sus juegos. Dudamos muchísimo que Sony vayan a decidir cambiar algún aspecto fundamental como la potencia de sus procesadores, o la cantidad de RAM durante los años que PS4 esté a la venta. Esto no quiere decir que no pueda haber rediseños, versiones Slim o con mayor disco duro, pero es improbable que cambie su potencia general.

Uso a distancia

Tengo un problema. Yo tengo una PS Vita y una PS4 y quiero utilizar el uso a distancia. Cuando pongo el código de confirmación en Vita me dice que ese código pertenece a otra cuenta. ¿Hay alguna forma de cambiar de usuario de PSN sin tener otra tarjeta de memoria en mi PS Vita? ¿O alguna forma de conectarlas sin tener la misma cuenta? Es que quiero utilizar las partidas de mi cuenta principal y no poner la de PS Vita. Muchas gracias.

@ Miguel Guerrero

No, no hay manera de hacerlo. De todos modos, lo lógico es que tengas las dos consolas asociadas a la misma cuenta PSN. Si lo haces así y te suscribes a PlayStation Plus podrás disfrutar de sus ventajas tanto en PS4 como en PS Vita. Además, también te beneficiarías del cross-buy, cross-save... Nuestro consejos es que formatees PS Vita y la asocies a tu cuenta principal.

Cargar el Dual Shock 4

He leído que se puede cargar el Dual Shock 4 con la consola apagada, pero a mí no me carga. ¿Qué hago mal?

@ Felipe Andrés

Para tener disponible esta útil opción, debes dejar PS4 en modo de espera. Para ella, selecciona Ajustes - Ajustes de ahorro de energía - Establecer funciones disponibles en modo de espera. Si estás jugando y quieres dejar la consola en modo de espera mantén pulsado el botón PS y selecciona Entrar en modo de espera en la pantalla.



■ Para cargar el mando con la consola apagada activa el modo de espera entrando en ajustes.

» PR… CORT… RES… BR…VES

¿Saldrán *The Wolf Among Us* y *The Walking Dead temporada 2* en PS Vita?

@ Sandra

Las dos series de juegos por episodios están confirmadas para la portátil, pero no sabemos si tendremos que esperar a que se termine cada serie antes de que se pongan a la venta, como ya ocurrió con la primera temporada de *TWD*. Paciencia.

¿Saldrá un remake HD de *Final Fantasy XII* para PS3?

@ Diego Abalo

Pues no sería descabellado, pero de momento no se ha dicho absolutamente nada al respecto.

¿Se pueden ver ya Blu-ray 3D en PS4?

@ Jesús Blasco

Todavía no es posible reproducir películas 3-D en PS4 y eso que Sony anunció que sería una de las primeras actualizaciones de la consola. No se sabe cuánto tocará esperar.

OZIO

El club del suscriptor de Axel Springer

ESTE MES EN OZIO, REGALAMOS:

Este mes, **OZIO**, el club del suscriptor de Axel Springer, regala entre todos sus socios estos productos. Si eres socio y quieres conseguir estos regalos, entra en nuestra web -**ozio.axelspringer.es**- y apúntate. Y si quieres formar parte de nuestro Club, solo tienes que suscribirte a la revista. Tienes todas las ofertas de suscripción y toda la información sobre OZIO en **ozio.axelspringer.es**

Entra en nuestro club ozio.axelspringer.es y consigue fantásticos regalos

¡CONSIGUE ESTOS REGALOS!

■ Calendario "The Adam by Bryan Adams 2014". El cantante y fotógrafo canadiense ha colaborado con Opel para realizar este calendario de espectaculares dimensiones (60 x 80 cm) e impresión de altísima calidad.

■ HD PVR Rocket. Esta capturadora portátil permite grabar partidas en alta definición de hasta 1080p desde cualquier sistema de juego que utilice conexiones de video HDMI (sin HDCP) o por componentes. Y no requiere de PC.

■ 10 baterías portátiles Romoss Sailing 1 - 2.600 mAh. Esta pequeña batería tiene un puerto USB, linterna LED y es compatible con Smartphone, iPhone, iPad, GoPro, Mp3, Mp4, GPS, PSP... Incluye batería original Samsung SDI.

JUEGOS PARA COLECCIONISTAS, LOS MÁS B

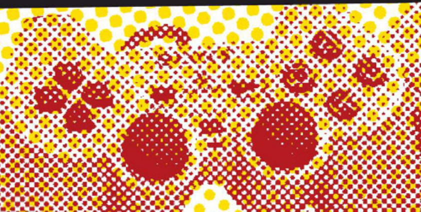
Mucha gente invierte grandes cantidades de tiempo y de dinero en sus colecciones de videojuegos. ¿Y tú? ¿Eres de los que peinan los mercados de segunda mano buscando juegos difíciles de encontrar al mejor precio? Aquí hemos seleccionado algunos de los títulos más buscados de las consolas de Sony que son valiosas piezas de coleccionista. ¿A que no los tienes todos?

Cuando pasan unos meses tras el lanzamiento de un juego, lo suyo es poder encontrarlo fácilmente y a un precio sensiblemente inferior al que tuvo en su estreno en las tiendas. Pero hay determinados títulos que, con el tiempo, no sólo no pierden valor sino que pueden incluso alcanzar precios desorbitados en los mercados de segunda mano... y convertirse en preciados objetos de coleccionista. Las razones por las que esto puede ocurrir no están claras. Suelen ser juegos codiciados porque en su momento se pusieron a la venta pocas unidades... Pero hay ejemplos de juegos muy populares, como *Final Fantasy VII*, que tuvieron ventas millonarias y que están bastante cotizados.

Sea como fuere, cada sistema esconde un puñado de títulos por los que hay gente dispuesta a pagar un buen dinero... y aquí empiezan las "polémicas". Partiendo de la base de que, hablando de juegos de segunda mano, cada uno paga lo que está dispuesto a pagar, hemos elegido unos cuantos títulos de las cuatro primeras consolas de Sony que actualmente son piezas de coleccionista. Y para acotarlo aún más, no hemos querido incluir rarezas ni ediciones especiales. Sólo las versiones "normales" que salieron en su momento, sin "chucherías" extra como figuras o merchadising que encarezcan aún más la compra.

Sobre todo en torno a PSone (la consola más antigua) se pueden pagar verdaderos pastizales por (casi todos) los juegos de rol, además de por ciertos títulos que tuvieron una distribución limitada. Lógicamente, cuanto más moderna es la consola más fácil es encontrar sus juegos y son menos costosos, aunque hay excepciones (en ebay ya piden bastante más de 100 € por un *Mass Effect Trilogy* de PS3 precintado, por ejemplo). Para este reportaje hemos intentado elegir juegos cotizados más o menos populares (hay "rarezas" más minoritarias y aún más caras). E insistimos, los precios que hemos puesto intentan acercarse a lo que la gente suele pagar por ellos en los mercados de segunda mano. Y siempre teniendo en cuenta que hablamos de juegos completos en su versión PAL España y que estén bien conservados . Lógicamente, si están incompletos y/o presentan desperfectos valen menos. Y si están precintados, cuestan más.

Esto no quiere decir que no puedan encontrarse más baratos (todos podemos tener un golpe de suerte) o, a la inversa, toparnos con el típico especulador de ebay que nos pida más dinero de la cuenta. Si sois coleccionistas, seguro que conocéis bien estos títulos, bien porque los tenéis, o bien porque los estáis buscando. Y si no, a lo mejor tenéis un tesoro en vuestra estantería, y vosotros sin saberlo...





KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

NAMCO | 5 DE JUNIO 1998 | PRECIO: 70-90 €

Un excelente plataformas de Namco cuyo precio en los mercados de segunda mano puede acercarse a los 100 eurazos si está completo y en buen estado y si incluye el disco de demo de *Point Blank*. No se ve fácilmente así que no lo dejéis escapar.





TOMBI!

SONY | 4 DE SEPTIEMBRE 1998 | PRECIO: 100-120 €

Creado por Tokuro Fujiwara (autor de muchos clásicos de Capcom como *Ghosts'n Goblins*) *Tombi!* y su secuela son otros dos originales plataformas que se han convertido en cotizadísimos juegos de culto. La versión por la que más se paga es la PAL ESP porque salió en castellano (fuera de Europa y Australia se llamó *Tomba!*)

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO ALTA

USCADOS...

...DE PSONE

Es la consola más antigua y por ello es la que tiene las piezas más codiciadas. Se paga un buen dinero por cualquiera de estos juegos en su versión PAL España.



CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT

KONAMI | NOVIEMBRE 1997 | PRECIO: 80-110 €

Hay gente que paga verdaderas burradas por los *Castlevania* antiguos y *Symphony of the Night* no iba a ser una excepción. Su gran calidad y una distribución no demasiado generosa en su versión PAL ESP (no fue reeditado aquí) hacen que sea uno de los más cotizados de PSone.



DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **ALTA**



HERC'S ADVENTURES

LUCASARTS | DICIEMBRE 1997 | PRECIO: 150-200 €

Posiblemente, el juego de PSone por el que más pagan los coleccionistas. Completo, bien conservado y en su versión PAL España (versión íntegra en castellano) su precio puede rondar los 200 euros dependiendo de la prisa que tenga el vendedor por venderlo...

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **ALTA**



FINAL FANTASY VII

SQUARE ENIX | 17 DE NOVIEMBRE 1997 | PRECIO: 60-80 €

Cualquier *Final Fantasy* de PSone es "carete", y entre todos ellos por el que más se suele pagar en por la mítica séptima entrega, un título muy querido en nuestro país y que es bastante fácil de encontrar en los foros, aunque no sale barato. La versión Platinum cuesta bastante menos.

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **BAJA**

VANDAL HEARTS II

KONAMI | 30 JUNIO 2000 | PRECIO: 100-140 €

Seguramente el género más buscado y por el que más pagan los coleccionistas en PSone son los juegos de rol. *Vandal Hearts II* entra dentro de esta categoría. No se ve con facilidad en versión PAL España y más si lo buscas con el librito y la demo de *Suikoden II* que venían incluidas... Se paga un buen dinero por él.

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **MEDIA**

THE LEGEND OF DRAGOON

SONY | 18 ENERO 2001 | PRECIO: 110-150 €

Este juego de rol de Sony no es difícil de ver en los mercados de segunda mano. Lo difícil es encontrarlo en castellano, con los 4 discos y sus dos manuales a un precio inferior a los 150 euros. Te pueden pedir más de 200 euros por uno completo y en perfecto estado de conservación.

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **MEDIA**

SUIKODEN II

KONAMI | 28 DE JULIO DE 2000 | PRECIO: 120-150 €

La saga rolera *Suikoden* (también los de PS2) es otra de las más cotizadas. La primera entrega (también en PSone) se puede encontrar por unos 80 euros, pero la palma se la lleva *Suikoden II*. En los foros piden más de 100 euros por la versión PAL ESP. ¿La razón? Que salió en castellano (con una traducción desastrosa, por cierto).



DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **ALTA**




...DE PS2

Aunque todavía no se llegan a pagar las cantidades de PSone, ya hay juegos en PS2 que se van "revalorizando"...



SHADOW HEARTS COVENANT

MIDWAY | 11 DE MARZO 2005 | PRECIO: 60-80 €

Aunque aún no es tan exagerado como en PSone, los RPG de PS2 ya empiezan a estar cotizados. La serie *Shadow Hearts* es un ejemplo, y *Covenant* es el más caro de todos.

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **ALTA**



GOD HAND

CAPCOM | 16 DE FEBRERO DE 2007 | PRECIO: 40-60 €

Esta grandiosa "oda al mamporro" fue el último juego de Clover Studio. Un beat'em up genial que se ha convertido en un juego de culto y que, como no tuvo una distribución elevada, no es barato.

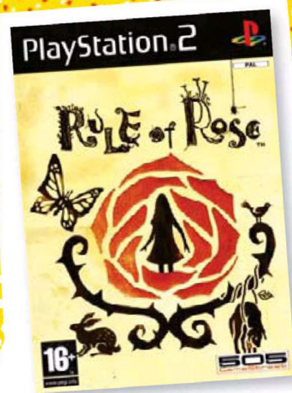
DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **BAJA**

KING'S FIELD IV

FROM SOFTWARE | 28 DE MARZO 2003 | PRECIO: 45-60 €

Con esta saga, los creadores de *Dark Souls* nos sumergieron en otra oscura fantasía medieval pero en vista subjetiva. Ya sólo por escuchar su desastroso doblaje al castellano, merece la pena.

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **ALTA**



RULE OF ROSE

505 GAMES | 3 DE NOVIEMBRE 2006 | PRECIO: 50-70 €

En 2006 Proein nos trajo "rarezas" que ahora cuesta bastante encontrar, como *Wild Arms IV*, *MagnaCarta* o este *Rule of Rose*, que cada vez está más buscado y cotizado.

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **MEDIA**

HAUNTING GROUND

CAPCOM | 29 ABRIL 2005 | PRECIO: 40-60 €

Como *God Hand* o *Beat Down*, *Haunting Ground* formó parte de una remesa de juegos de Capcom que llegaron a España de la mano de EA y cuya distribución fue bastante limitada. Otro juego de culto que no se vende barato en internet.

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **BAJA**



ICO

SONY | 22 MARZO 2002 | PRECIO: 50-70 €

Uno de los juegos más especiales de PS2 también es uno de los más buscados por los coleccionistas, pero en su primera edición (caja de cartón y 4 postales). La reedición que sacaron con la llegada de *Shadow of the Colossus* no tiene tanto valor.

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **MEDIA**



MR MOSKEETO

SONY | 28 MARZO 2002 | PRECIO: 40-50 €

Este curioso título fue uno de los cinco que salieron bajo el sello Fresh Games, una iniciativa de Eidos para acercar curiosidades japos al mercado occidental.



DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **ALTA**



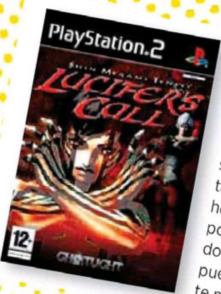
METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

KONAMI | 6 OCTUBRE 2006 | PRECIO: 30-50 €

La edición "definitiva" de *Metal Gear Solid 3* tenía tres discos (llamados *Subsistence*, *Persistence* y *Existence*). No es difícil verlo completo rondando los 30 euros en internet, así que si lo buscáis, tened paciencia...



DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **MEDIA**



SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL

ATLUS | 1 DE JUNIO 2005 | PRECIO: 50-70 €

Los *Shin Megami Tensei* se suelen vender también bastante caros. No hace mucho hemos visto pagar 130 euros por un *Lucifer's Call* precintado, aunque con paciencia se pueden encontrar bastante más baratos.



DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **BAJA**

...DE PS3

No es una consola "muerta", pero la distribución escasa de ciertos juegos hace que ya empiecen a ser considerados como piezas de coleccionista.



MASS EFFECT TRILOGY

EA GAMES | 7 DE DICIEMBRE 2012 | PRECIO: 60-100 €

Por su escasa distribución es "pasto de los especuladores", que en ebay ya piden más de 100 euros por él. Con suerte y paciencia puedes encontrarlo por 60 o menos.



DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **ALTA**

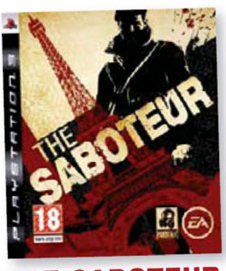


ATELIER RORONA THE ALCHEMIST OF ARLAND

NAMCO BANDAI | 22 DE OCTUBRE 2010 | PRECIO: 40-60 €

Todos los juegos de NIS tienen una distribución limitada, por lo que tarde o temprano acabarán siendo muy buscados por los coleccionistas que quieran las versiones PAL ESP.

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **MEDIA**



THE SABOTEUR

EA GAMES | 4 DICIEMBRE 2009 | PRECIO: 30-40 €

El canto de cisne de Pandemic fue un notable sandbox ambientado en la Francia ocupada por los nazis. No tuvo el apoyo que merecía por parte de EA y ahora es pieza de coleccionista.

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **BAJA**



THE ORANGE BOX

EA GAMES | 14 DICIEMBRE 2007 | PRECIO: 40-60 €

Esta "caja" contiene varias joyas de Valve y es fácil de encontrar en su versión PAL UK (inglesa) pero no tanto la española. Si la quieres PAL ESP, prepara unos 50 euros.

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **BAJA**

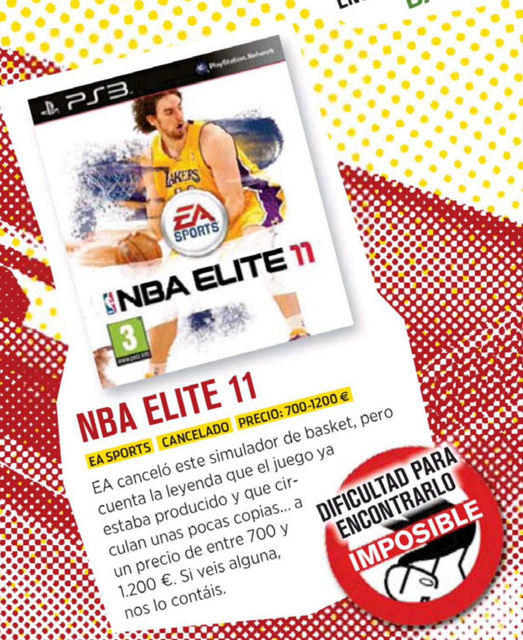


SIREN BLOOD CURSE

SONY | 31 OCTUBRE 2008 | PRECIO: 35-50 €

Siren: Blood Curse salió como un descargable por episodios en verano de 2008. Unos meses después, Sony lanzó una edición en formato físico que los reunía todos y que ahora "se cotiza" bastante bien...

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **BAJA**



NBA ELITE 11

EA SPORTS | CANCELADO | PRECIO: 700-1200 €

EA canceló este simulador de basket, pero cuenta la leyenda que el juego ya estaba producido y que circulan unas pocas copias... a un precio de entre 700 y 1.200 €. Si veis alguna, nos lo contáis.

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **IMPOSIBLE**

...DE PSP



DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **MEDIA**

METAL GEAR ACID 2

KONAMI | 29 DE MAYO 2006 | PRECIO: 30-50 €

No es difícil hallar un *Metal Gear Acid 2*. Lo difícil es verlo con las "gafas 3D" (llamadas Solid Eye) que venían incluidas... Aunque las de la versión japonesa eran mejores.



DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **BAJA**

THE 3RD BIRTHDAY

SQUARE ENIX | 1 DE ABRIL 2011 | PRECIO: 40-60 €

En España sólo se puso a la venta la "Twisted Edition" pero eso no detiene a los especuladores que ya piden entre 40 y 60 euros por un juego bastante reciente.



DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO **MEDIA**

FINAL FANTASY IV

SQUARE ENIX | 28 DE ABRIL 2011 | PRECIO: 40-60 €

Todo lo que "huela" a *Final Fantasy* suele terminar estando "bien cotizado". Y los de PSP (no en su versión "Essentials") no van a ser una excepción, sobre todo *FFIV*.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

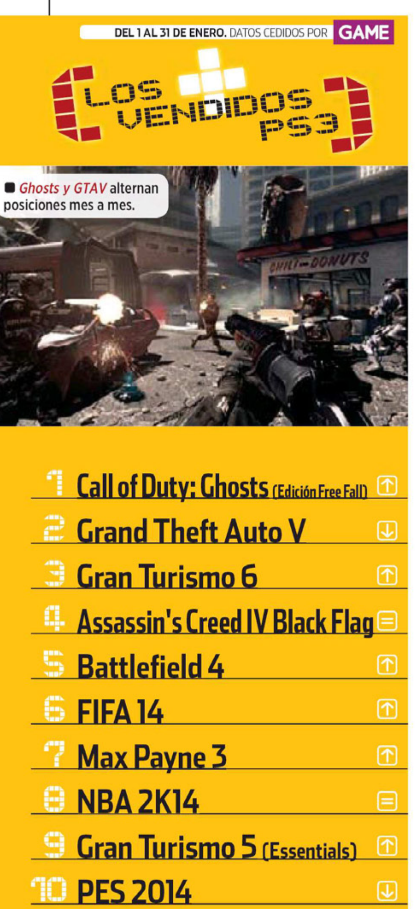
¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE ENERO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS3



Ghosts y *GTAV* alternan posiciones mes a mes.

1. Call of Duty: Ghosts (Edición Free Fall) ↑
2. Grand Theft Auto V ↓
3. Gran Turismo 6 ↑
4. Assassin's Creed IV Black Flag =
5. Battlefield 4 ↑
6. FIFA 14 ↑
7. Max Payne 3 ↑
8. NBA 2K14 =
9. Gran Turismo 5 (Essentials) ↑
10. PES 2014 ↓

Gran Turismo sigue estando de moda.

PS3

ACCIÓN

DEAD ISLAND RIPTIDE — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos... **NOTA 86**

DMC DEVIL MAY CRY — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dante regresa a la acción con una aventura muy convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. **NOTA 90**

DRAGON'S CROWN
» NAMCO » 51,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un beat'em up como los de antes, puesto al día de manera magistral. La versión de Vita es igual de buena y más barata. **NOTA 92**

DYNASTY WARRIORS 8
» KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sigue la línea de toda la saga, con novedades en el sistema de combate y mejores gráficos. Acción directa sin más. **NOTA 80**

INVIZIMALS: EL REINO ESCONDIDO
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Aventura de acción y que los fans de la saga disfrutarán por entretenido desarrollo y el aliciente del Modo Batalla. **NOTA 80**

KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple. **NOTA 84**

LOST PLANET 3 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un correcto juego de acción con buenas ideas, defectos gráficos y un desarrollo menos divertido que el primero. **NOTA 83**

MAX PAYNE 3 — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. **NOTA 96**

METAL GEAR RISING REVENGEANCE — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. **NOTA 85**

NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE — ¡Precio especial!
» TECMO KOEI » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Poco inspirado beat' em up que solventa algunos defectos del original, pero con los mismos fallos "de base". **NOTA 78**

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2
» NAMCO BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Extenso, divertido y con una historia a la altura del manga. Un digno sucesor del anterior, pero sin exploración... **NOTA 88**

PAYDAY 2
» 505 GAMES » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su cooperativo es entretenido, pero técnicamente es tremendamente endeble, lo que le resta fuerza. **NOTA 70**

RATCHET & CLANK NEXUS
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una simpática aventura que entretiene de principio a fin. Dura poco, pero incluye *En Busca del Tesoro* de regalo. **NOTA 79**

SPEC OPS: THE LINE — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil. **NOTA 89**

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente. **NOTA 87**

ROL

DARK SOULS — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*. **NOTA 90**

DIABLO III — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Blizzard ha hecho un trabajo excelente con esta versión y, aunque los combates son simples, engancha lo suyo. **NOTA 89**

HORA DE AVENTURAS EXPLORA LA MAZMORRA PORQUE YO PASO
» NAMCO BANDAI » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rol de acción sencillote que sólo gustará a los más jóvenes o muy fans de la serie. El resto "pasarán"... **NOTA 64**

KINGDOM HEARTS 1.5 HD REMIX
» SQUARE-ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los fans de la saga no deberían perdérselo y tampoco los seguidores del J-RPG en general. Completo y a buen precio. **NOTA 88**

LIGHTNING RETURNS: FFXIII — ¡Nuevo!
» SQUARE-ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un *Final Fantasy* con muchas novedades, como combates en tiempo real y mucha libertad, pero menos ambicioso. **NOTA 84**

NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
» NAMCO BANDAI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

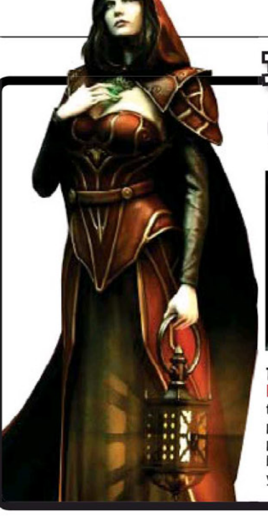
Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. **NOTA 93**

TALES OF XILLIA — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un imprescindible para los fans de los juegos de rol niponés, por su historia, personajes y gráficos. Y traducido. **NOTA 90**

TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

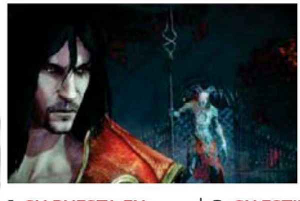
El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. **NOTA 98**

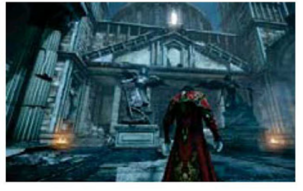


Play ¡El juego del mes!

3 razones para tener ...

Castlevania Lords of Shadow 2





1. SU PUESTA EN ESCENA. Técnicamente es de lo más bestia que puedes ver en PS3, con espectaculares escenarios, brutales enemigos finales y excelentes animaciones.

2. SU ESTILO DE JUEGO. Con lo mejor de *Uncharted*, lo mejor de *God of War*, un mundo abierto para explorar y la magia de la saga *Castlevania*. Un cóctel explosivo.

3. HAY JUEGO PARA RATO. Y, por si todo lo anterior fuera poco, es un juego inmenso y repleto de secretos. Si la aventura dura 15 horas, descubrirlo todo te llevará el triple.

AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego enorme y completo, aunque repite muchos esquemas del pasado. Si os va la saga, no os decepcionará. NOTA 89



BATMAN ARKHAM ORIGINS — ¡Precio especial!

» WARNER » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una gran aventura, en la línea de la saga. Aunque aporta pocas novedades es muy largo y completo. NOTA 92



BEYOND: DOS ALMAS — ¡Precio especial!

» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

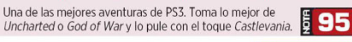
Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA 91



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2 — ¡Nuevo!

» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una de las mejores aventuras de PS3. Toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*. NOTA 95





DISHONORED GOTY — ¡Precio especial!

» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona que atrapa con su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra. NOTA 94



GOD OF WAR ASCENSION

» SONY » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. NOTA 90





GTA V

» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

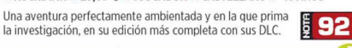
Estamos ante el top de la generación. La aventura con más posibilidades y más impresionante técnicamente de PS3. NOTA 98



L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA — ¡Precio especial!

» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA 92



LEGO LA PELÍCULA — ¡Nuevo!

» WARNER » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

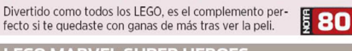
Divertido como todos los LEGO, es el complemento perfecto si te quedaste con ganas de más tras ver la peli. NOTA 80



LEGO MARVEL SUPER HEROES

» WARNER » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Más de 100 héroes y villanos de Marvel se ponen a nuestra disposición en un explosivo cóctel de acción y puzzles. NOTA 89



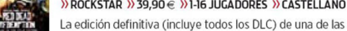


RED DEAD REDEMPTION GOTY

» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA 98

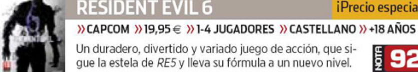




RESIDENT EVIL 6 — ¡Precio especial!

» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA 92





RESIDENT EVIL REVELATIONS

» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un "port" mejorado del *RE* de 3DS que recupera parte de la esencia de los originales y añade novedades de peso. NOTA 81

SAINTS ROW IV — ¡Precio especial!

» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una orgía de explosiones, situaciones imposibles y buen humor. Un "sandbox" variado, divertido y sorprendente. NOTA 90



THE LAST OF US

» SONY » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA 95

THE WALKING DEAD

» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes. NOTA 90



TOMB RAIDER

» EIDOS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. NOTA 93





UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA 96

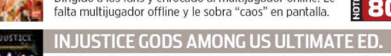
LUCHA



DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z

» NAMCO BANDAI » 66,99 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Dirigido a los fans y enfocado al multijugador online. Le falta multijugador offline y le sobra "caos" en pantalla. NOTA 80



INJUSTICE GODS AMONG US ULTIMATE ED.

» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La versión con todo el DLC de este espectacular juego de lucha con héroes de DC en combates a lo *Mortal Kombat*. NOTA 93

MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!

» WARNER » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! NOTA 94



NARUTO UNS3 BURST EDITION

» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición más completa del mejor juego de Naruto trae mejoras, todos los DLC y un nuevo capítulo y personaje. NOTA 89



STREET FIGHTER X TEKKEN — ¡Precio especial!

» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA 94

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 — ¡Precio especial!

» NAMCO BANDAI » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

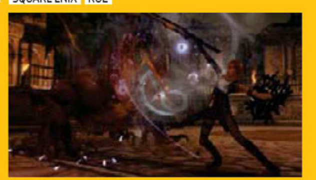
Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA 93



LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Lightning Returns FF XIII** (N) — SQUARE ENIX | ROL



Llevamos dos semanas jugando como locos a *Lightning Returns: FFXIII* para tener a tiempo la guía que acompaña a este número. Las otras dos semanas han sido para *Castlevania LOS 2*.

2. **Castlevania Lords of Shadows 2** (N) — KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **FarCry Excursión Salvaje** (N) — UBISOFT | SHOOT'EM UP
4. **Gran Turismo 6** (↓) — SONY | VELOCIDAD
5. **FIFA 14** (=) — EA SPORTS | DEPORTIVO



VUESTROS FAVORITOS

1. **Assassin's Creed IV: Black Flag** (↑) — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN



A punta de sable, el pirata Edward Kenway vuelve a conquistar el primer puesto de vuestra lista, adelantando a los coches de *Gran Turismo 6*. Y *GTA V* regresa también a este particular "olimpo".

2. **Gran Turismo 6** (↓) — SONY | VELOCIDAD
3. **Call of Duty Ghosts** (↑) — ACTIVISION | SHOOT'EM UP
4. **Beyond: Dos Almas** (↑) — SONY | AVENTURA
5. **GTA V** (↑) — ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



■ *GTA V* sigue estando entre los más vendidos en nuestro país.

Los 4 mejores juegos...



1 Castlevania Lords of Shadow 2

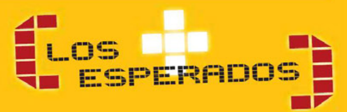
El primer imprescindible de PS3 de este año que acaba de empezar está protagonizado por el vampiro más famoso... Una aventura de acción realizada en España que es una de las mejores del catálogo de la consola.

2 TES V Skyrim: Dawnguard

Entre otras mejoras (y bugs) esta expansión de *Skyrim* nos colocaba en medio de la lucha entre los Guardianes del Alba y una especie de vampiros ancestrales. Podíamos alinearnos con el bando que quisiéramos.



PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



LOS + ESPERADOS

1 MGS V Ground Zeroes

»PS3/PS4 »KONAMI »AV. DE ACCIÓN »20 DE MARZO

De forma sigilosa, Big Boss se prepara para volver a infiltrarse en nuestras consolas. ¡El mes que viene ya lo tendremos por aquí! .



2 Evolve

»PS4 »2K GAMES »SHOOT´EM UP »OTOÑO

Nuestra portada de este mes está llamado a ser el juego que revolucionará los shooters en PS4. ¡Tenemos muchas ganas de echarle el guante!

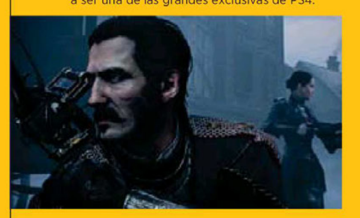




3 The Order: 1886

»PS3 »SONY »AV. DE ACCIÓN »SIN CONFIRMAR

Hemos estado viéndolo hace poco en Londres y allí pudimos confirmar lo que ya nos olíamos: va a ser una de las grandes exclusivas de PS4.



VELOCIDAD

DIRT SHOWDOWN — ¡Precio especial!

»CODEMASTERS »19,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. **NOTA 89**



DRIVER SAN FRANCISCO — ¡Precio especial!

»UBISOFT »19,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. **NOTA 90**



F-1 2013

»CODEMASTERS »64,95 € »1-16 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un sueño para los amantes de la F-1: realista, con un gran sistema de control, todas las licencias, coches clásicos... **NOTA 90**

GRAN TURISMO 6

»SONY »69,95 € »1-16 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades. **NOTA 91**



GRID 2 — ¡Precio especial!

»CODEMASTERS »19,95 € »12 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

No sorprende como el primero y tiene algunos deslices técnicos, pero a la hora de conducir es de lo mejorcito. **NOTA 90**

LITTLEBIGPLANET KARTING — ¡Precio especial!

»SONY »19,95 € »1- 8 JUG. »CASTELLANO »+7 AÑOS

Parecido a *ModNation Racers*, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta. **NOTA 78**



MOTOGP 13

»NAMCO BANDAI »64,95 € »1-8 JUG. »CASTELLANO »+3 AÑOS

Los amantes de las motos quedarán encantados con la licencia oficial y su gran control, aunque gráficamente... **NOTA 79**



MOTORSTORM APOCALYPSE — ¡Precio especial!

»SONY »19,95 € »1-16 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. **NOTA 92**

NEED FOR SPEED RIVALS

»EA GAMES »69,95 € »1- 6 JUG. »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un espectacular y vibrante arcade de carreras en el que podremos ser tanto pilotos ilegales como policías. **NOTA 88**



RIDGE RACER UNBOUNDED — ¡Precio especial!

»NAMCO BANDAI »29,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. **NOTA 84**



SBK GENERATIONS — ¡Precio especial!

»MILESTONE »19,95 € »16 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos. **NOTA 81**



WRC 4

»MILESTONE »39,95 € »2-16 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un juego de rallies notable, aunque su flojo apartado gráfico le resta puntos. Aún así, los fans lo van a disfrutar. **NOTA 76**

SHOOT´EM UP



ALIENS COLONIAL MARINES

»SEGA »39,95 € »1-12 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. **NOTA 75**



BATTLEFIELD 4

»EA GAMES »69,95 € »1-24 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Aunque la campaña ha mejorado, lo mejor de este shooter bélico es su multijugador, pensado para jugar en equipo. **NOTA 89**

BIOSHOCK INFINITE — ¡Precio especial!

»2K GAMES »29,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. **NOTA 95**

BORDERLANDS 2 GOTY

»2K GAMES »59,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. **NOTA 94**



CALL OF DUTY GHOSTS

»ACTIVISION »69,95 € »1-12 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un gran shooter bélico con espectacular puesta en escena y divertido desarrollo y multijugador. Pero no aporta nada. **NOTA 87**

CRYSIS 3 — ¡Precio especial!

»EA GAMES »19,95 € »1-12 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. **NOTA 89**

FAR CRY 3

»UBISOFT »29,95 € »2-14 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Lleno de posibilidades: disparos, exploración, vehículos, caza... El conjunto es completo y fresco, pese a sus fallos. **NOTA 91**



KILLZONE 3 — ¡Precio especial!

»SONY »29,95 € »1-24 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. **NOTA 91**

METRO LAST LIGHT — ¡Precio especial!

»THQ »29,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA... **NOTA 82**

PORTAL 2 — ¡Precio especial!

»EA GAMES »19,95 € »2 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. **NOTA 91**

RAGE — ¡Precio especial!

»BETHESDA »19,95 € »4 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. **NOTA 91**



THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTICT

»ACTIVISION »59,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+18 AÑOS

Gustará a los fans más acérrimos de la serie, aunque su desarrollo es bastante lento y tienes fallos técnicos. **NOTA 68**

con vampiros en PS3





3 InFamous 2: Festival of Blood

Otra expansión repleta de chupasangres... En una época en la que los zombis estaban de moda, en Sucker Punch apostaron por los vampiros. El amigo Cole MacGrath fue mordido y tenía una noche para salvar New Marais.

4 Vampire Rain: Altered Species

Y terminamos con esta "cutreproducción" de 2008 en el que un cruce entre Sam Fisher y Solid Snake se enfrentaba a las hordas vampíricas usando tanto técnicas de sigilo como un considerable arsenal. ¡Y tenía hasta multijugador!

MUSICALES



DANCESTAR PARTY HITS ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con el Move en la mano imita 160 coreografías en un juego de baile para Move limitado por el propio periférico.



NOTA 75

GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita.



NOTA 70



JUST DANCE 2014

» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Empuña tu Move y baila al ritmo de los mejores artistas actuales y clásicos. Tan limitado como siempre en PS3.

NOTA 78



ROCKSMITH 2014

» UBISOFT » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad con tu PS3, éste es tu juego. Es mejor que el anterior.



NOTA 85



SINGSTAR GRANDES ÉXITOS ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos.

NOTA 85

DEPORTIVOS





FIFA 14

» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

EA Sports culmina su gran proyecto futbolístico en PS3 con otro simulador que mejora aún más lo visto en los anteriores.

NOTA 94



FIFA STREET ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular.

NOTA 80

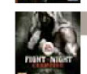


FIGHT NIGHT CHAMPION ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple.

NOTA 90



GRAND SLAM TENNIS 2 ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad.

NOTA 89

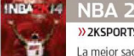


NBA 2K14

» 2KSPORTS » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

La mejor saga de basket se gana otro anillo con un soberbio simulador que añade nuevos modos y equipos europeos.

NOTA 94





PRO EVOLUTION SOCCER 2014

» KONAMI » 49,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un buen juego de fútbol que, un año más, no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación...

NOTA 83



SPORTS CHAMPIONS 2

» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

6 deportes para disfrutar con Move y en buena compañía. Es divertido, aunque parece más una "ampliación".

NOTA 81



TOUR DE FRANCE 2013

» CYANIDE » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buena opción para los fans del ciclismo, aunque sólo incluye el Tour de Francia y su apartado técnico es flojo.

NOTA 70

VARIOS



APE ESCAPE ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos.

NOTA 69



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado.

NOTA 90

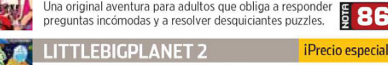


CATHERINE ¡Precio especial!

» ATLUS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles.

NOTA 86



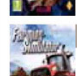


LITTLEBIGPLANET 2 ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores.

NOTA 95



FARMING SIMULATOR

» FOCUS » 39,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador que "clava" con gran realismo todo lo que supone gestionar una granja con sus monótonas tareas.

NOTA 65

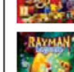


PUPPETEER

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un plataformas con momentos geniales y un original apartado artístico al que le falta ritmo y es demasiado corto.

NOTA 84



RAYMAN LEGENDS

» UBISOFT » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rescata el espíritu de los plataformas 2D clásicos y los actualiza con un ritmo y una gracia que ya quisieran muchos.

NOTA 91

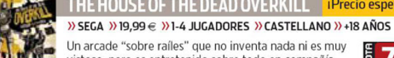


SONIC GENERATIONS ¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad.

NOTA 86



THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL ¡Precio especial!

» SEGA » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía.

NOTA 79



X-COM ENEMY WITHIN

» 2K GAMES » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de estrategia de PS3 vuelve "renovado" con nuevos añadidos que hacen que parezca distinto.

NOTA 88



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Final Fantasy X/X-2 HD Remaster**
PS3 | SQUARE ENIX | ROL



Este mes no ha habido ni un solo lanzamiento que se haya atrevido a "toserle" a estos cinco titanes. Nos llama la atención lo bien que está funcionando *GTA V* por estos lares.

2 **GTA V**
PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

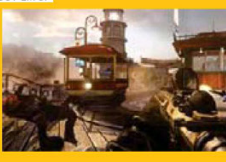
3 **World Soccer Winning Eleven 2014**
PS3 | KONAMI | DEPORTIVO

4 **Shin Gundam Musou**
PS3 | NAMCO BANDAI | ACCIÓN

5 **Gran Turismo 6**
PS3 | SONY | VELOCIDAD

EE.UU.

1 **Call of Duty Ghosts**
PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP



Otro mes "tranquilo" en EE.UU., al menos en lo que a novedades se refiere. La guerra, los deportes más populares y *GTA V* siguen dominando las listas de ventas.

2 **GTA V**
PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

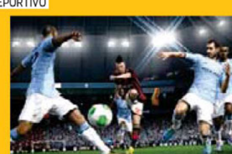
3 **Battlefield 4**
PS3 | EA GAMES | SHOOT'EM UP

4 **NBA 2K14**
PS3 | 2K SPORTS | DEPORTIVO

5 **Madden NFL 25**
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1 **FIFA 14**
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO



Y lo mismo podríamos decir hablando del Viejo Continente, aunque aquí ya empiezan a asomar los exclusivos de PS4. ¿El más destacado? *Killzone Shadow Fall*.

2 **GTA V**
PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **Gran Turismo 6**
PS3 | SONY | VELOCIDAD

4 **Assassin's Creed IV Black Flag**
PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

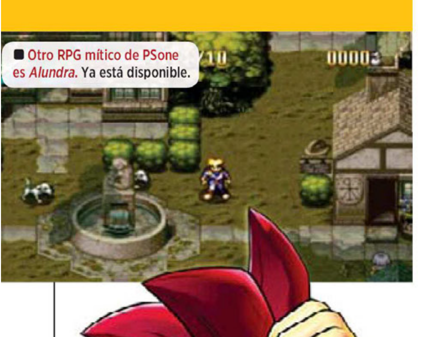
5 **Killzone Shadow Fall** N
PS4 | SONY | SHOOT'EM UP





God Hand se abre paso en la lista a guantazo limpio.

1. GTA San Andreas
2. Metal Gear Solid
3. God Hand
4. Castlevania SOTN
5. Silent Hill
6. Final Fantasy VII
7. Final Fantasy VIII
8. Oddworld: Abe's Oddysee
9. Alundra
10. Crash Team Racing



Otro RPG mítico de PSone es *Alundra*. Ya está disponible.

STORE



ACCIÓN

BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. NOTA 86

CALL OF JUAREZ GUNSLINGER
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ajustado precio para un shooter que funciona de lujo como juego de acción, con tiroteos directos y sin complicaciones. NOTA 86

CRYSIS
» EA GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. NOTA 87

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. NOTA 82

DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA 85

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. NOTA 80

GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA
» WARNER » 14,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Batallas Online para hasta 10 jugadores en las que manejamos a personajes de ESDLA. Jugando solo es aburrido. NOTA 74

HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. NOTA 83

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento. Para los amantes de los retos distintos. NOTA 84

NARCO TERROR
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser original, sabe entretener usando con criterio los "ingredientes" de los clásicos de la acción "ochentera". NOTA 75

ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. NOTA 90



SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. NOTA 80

SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. NOTA 84



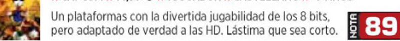
ZACK ZERO
» CROCODRILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. NOTA 88

PLATAFORMAS



CASTLE OF ILLUSION
» SEGA » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS



Un bonito plataformas que no da la espalda al clásico al que homenajea pero con un control bastante impreciso. NOTA 70

CLOUDBERRY KINGDOM
» UBISOFT » 9,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas 2D de simple desarrollo, que lo fía todo a la adicción de superar niveles dificilísimos. Y triunfa. NOTA 83

CONTRAST
» FOCUS » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un apartado artístico muy cuidado y un conjunto de muy buenas ideas que no llegan a desarrollarse. Una lástima. NOTA 73

DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA 89

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. NOTA 90

RAIN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura original, ensoñadora y con buenas ideas que se hace corta y facilona para el "jugador medio". NOTA 78

SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75

THE CAVE
» SEGA » 12,99 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una prometedora aventura con plataformas y puzzles que falla por un desarrollo tedioso y puzzles irregulares. NOTA 78



THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA 82

¿Y tú cómo puntuarías a...

Una buena despedida

Flavius Stan

Dragon Ball Z: Battle of Z ofrece una buena jugabilidad, personajes atractivos y un repaso de la historia con buen multijugador. Pero el acabado general baja debido a que a veces te pierdes en el campo de batalla "gracias" a la frenética acción y los frenéticos cambios de cámara. Estaría mejor si hubieran pulido estos problemas con la cámara y si tuviera menos "dientes de sierra".



NOTA 85 *DBZ: Battle of Z* no llega al nivel de los de PS2, eso está claro. Pero sí es el juego de la saga que mas me ha atraído en años.

Lo peor que podían hacer

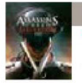
Dani Aguilera Samitier

Hacer que sólo haya multijugador online es lo peor que podían hacer, que no podamos jugar varias personas en la misma consola. Es decir, añaden una opción muy buena como son los combates por equipos pero sólo lo podemos disfrutar solos o en el online... No me gusta, por mucho que luzca. Además, sigue sorprendiendo que haya menos personajes que en los *Budokai*. No entiendo nada...



NOTA 50 Dejar atrás a los *Budokai Tenkaichi* fue un error siempre, pero... ¿Hacer que sólo haya multijugador online? ¡Esto ya es el colmo!

AVENTURA



ASSASSIN'S CREED III LIBERATION HD
» UBISOFT » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es un juego correcto, pero no deja de ser un "port" de Vita. Las otras entregas están muy por delante de esta. NOTA 71

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. NOTA 90

LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara. NOTA 92

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. NOTA 89

RESIDENT EVIL 4 HD
» CAPCOM » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD. NOTA 93

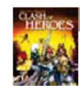


THE WALKING DEAD TEMP.2 EP.1
¡Nuevo!
» TELLTALE » 4,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura gráfica, con buena historia, interesantes decisiones y situaciones. Muy parecida a la anterior. NOTA 87

THE WOLF AMONG US
» TELLTALE GAMES » 4,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Tras *The Walking Dead*, sus creadores nos ofrecen otra aventura en episodios inspirada en el cómic "Fábulas". NOTA 88

TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. NOTA 90

ROL



DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline. NOTA 84

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS. NOTA 80

LUCHA



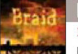
DARKSTALKERS RESURRECTION
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Otra puesta al día de un clásico de los 90. Añade las novedades típicas. Sólo para ultrafans de la saga. NOTA 78

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
» CAPCOM » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Divertido juego de lucha, que gustará tanto al fan de *Street Fighter* como al luchador ocasional. Pero se queda corto. NOTA 73

STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras. NOTA 89

TEKKEN REVOLUTION
» NAMCO BANDAI » GRATIS » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen juego de lucha con pocos modo y pocos personajes... Pero es que es gratis. Pruébalo, no pierdes nada. NOTA 85

VARIOS



BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. NOTA 91

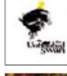




HOW TO SURVIVE
» 505 GAMES » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Sobrevive ante los zombis con esta propuesta "realista" de curioso planteamiento... Aunque se hace repetitivo. NOTA 79

QUANTUM CONUNDRUM
» SQUARE ENIX » 10,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario. NOTA 89

MINECRAFT
» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo. NOTA 85



THE HOUSE OF THE DEAD 4
» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio... NOTA 86



THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. NOTA 85

TINY BRAINS
» 505 GAMES » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un puzzle con buenas ideas que se disfruta más en cooperativo, aunque sus mecánicas terminan repitiéndose. NOTA 68



Dragon Ball Z Battle of Z?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

Los fans lo disfrutarán

Isaias Canónigo

Pues yo me lo he pasado en grande. Aunque no es un *Tenkaichi* (es otro estilo de juego, basado en el que hubo en Sega Saturn en el que la lucha cuerpo a cuerpo tiene más importancia). Y seguro que más adelante en PS4 sacarán un *Tenkaichi* con todos y cada uno de los personajes con el que poder hacer cualquier ataque como quieras cono el *Tenkaichi 3*. Y será muy espectacular.

NOTA 80 Soy fan desde que vi la serie "Dragon Ball". Los he jugado a todos y con éste me lo he pasado en grande... aunque no es un *Tenkaichi*.

Lucha muy simple

Gastón González

Es un juego de lucha muy simple para los tiempos actuales, teniendo en cuenta los excelentes títulos que salieron de este género. Técnicamente flojea, en modos de juegos se quedaron cortos (al igual que en número de luchadores)... Eso sí, el online para 8 me está dando buenos ratos. Está claro que a los más puristas de la lucha no les gustará, pero se lo recomiendo a los fans de la saga.



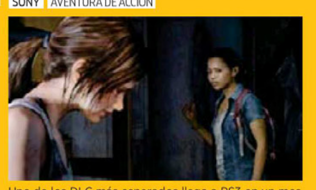
NOTA 79 Como juego de lucha no se puede comparar con los grandes del género. Pero si te gusta "Dragon Ball", sí es recomendable.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania



ESTAMOS JUGANDO A...

1. **The Last of Us: Left Behind** (N) — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Uno de los DLC más esperados llega a PS3 en un mes en el que vuelven al Store títulos ilustres como el primer *FarCry* (en HD) y nuevos capítulos de *The Walking Dead*. Y si no, siempre nos quedará *Minecraft*.



2. **FarCry HD** (N) — UBISOFT | SHOOT' EM UP
3. **The Walking Dead Temporada 2** (N) — TELLTALE GAMES | AVENTURA
4. **Minecraft** — MOJANG | AVENTURA



5. **Castlevania Mirror of Fate HD** — KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN

VUESTROS FAVORITOS

1. **The Walking Dead Temporada 2** — TELLTALE GAMES | AVENTURA



Las aventuras gráficas gozan de una sorprendente buena salud en la actualidad. Además se juntan propuestas "modernas" como TWD con enfoques más clásicos como el nuevo *Broken Sword* para Vita.





2. **Journey** — THATGAMECOMPANY | AVENTURA
3. **Guacamelee!** — DRINKBOX STUDIOS | AVENTURA



4. **The Wolf Among Us** — TELLTALE GAMES | AVENTURA



5. **FarCry HD** (N) — UBISOFT | SHOOT'EM UP



■ Si no has jugado al primer *FarCry* en el Store te espera su versión HD.





ASSASSIN'S CREED LIBERATION — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una buena adaptación a las 2D de las habilidades del Caballero Oscuro. Lástima que se haga tan corto: 6-7 horas. NOTA 82

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — ¡Nuevo!
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter que sólo gustará a los "talibanes" de la saga, porque hace agua en todo: duración, gráficos, control... NOTA 50

DANGANRONPA: TRIGGER HAPPY HAVOC — ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Una curiosa aventura de lento desarrollo que te enganchará si buscas algo diferente. Eso sí, llega en inglés. NOTA 77

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

DRAGON'S CROWN
» NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

FIFA 14
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún FIFA en Vita... NOTA 80

GRAVITY RUSH — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

INVIZIMALS: LA ALIANZA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Gracias a la cámara de PS Vita y la realidad aumentada podremos capturar a docenas de nuevos invizimals. NOTA 84

KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90

LEGO MARVEL SUPERHEROES
» TT GAMES » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertido y simpático como todos los LEGO, pero con los "recortes" de las portátiles; no hay multi, fallos técnicos... NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS
Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

RAGNAROK ODDYSEY
» GAME ARTS » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de cacerías de bichos, largo y tipo *Monster Hunter*, aunque es más repetitivo y simple que el de Capcom. NOTA 79

RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertido de principio a fin, como el juego de PS3, y además aprovecha todas las posibilidades de PS Vita. NOTA 89

SOUL SACRIFICE
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una grandiosa aventura de acción a lo *Monster Hunter*. Lo supera en ciertos aspectos gracias a sus originales ideas. NOTA 93

STREET FIGHTER X TEKKEN
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un grandioso juego de lucha muy bien adaptado a la portátil de Sony. Si te gusta el género, no te lo pienses. NOTA 92

TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

TERRARIA
» 505 GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
No gustará a todos, pero ofrece un mundo lleno de opciones para mentes creativas. Como *Minecraft*, pero en 2D. NOTA 83

TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS — ¡Nuevo!
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
La mezcla de acción y profundos toques RPG enganchará a los fans de la acción y de las caerías en equipo. NOTA 87

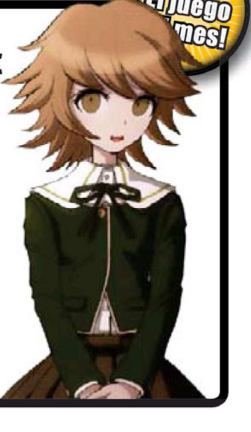
UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

WIPEOUT 2048 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

3 razones para tener ...
DanganRonpa: Trigger Happy Havoc

Play ¡El juego del mes!





1. ORIGINALIDAD EN TU PS VITA. *DangaRonpa* es una aventura única que combina exploración, investigación y minijuegos. Es de esos juegos... diferentes.

2. UNA HISTORIA QUE ATRAPA. No os lo vamos a destripar, pero el argumento de *DangaRonpa* sabe mantener la tensión y el interés hasta el final del juego.

3. PARA FANS DE LA CULTURA NIPONA. Eso sí, por razones obvias los que más van a disfrutarlo son los "otakus" (hay manga y anime inspirados en él).

LOS VENDIDOS PSVITA

DEL 1 AL 31 DE ENERO. DATOS CEDIDOS POR GAME

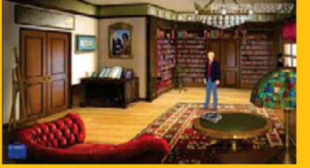

FIFA 14 mantiene su pugna con *Invizimals*.

1. FIFA 14 (=)
2. Invizimals: La Alianza (=)
3. Dragon Ball Z: Battle of Z (N)
4. Uncharted: el Abismo de Oro (↑)
5. COD: Black Ops Declassified (↓)
6. Rayman Legends (↑)
7. Epic Mickey 2 (↑)
8. LEGO El Señor de los Anillos (↑)
9. LEGO Harry Potter Años 5-7 (↑)
10. ACIII: Liberation (↓)



VUESTROS FAVORITOS

1. **Broken Sword 5: La Maldición de la Serpiente** (N)
REVOLUTION STUDIOS | AVENTURA GRÁFICA



El regreso de un mito de las aventuras gráficas como es *Broken Sword* se alza con el primer puesto en vuestra lista. Aunque el mes que viene esto puede cambiar, ya que este comienzo del año nos está dejando novedades,

2. **Terraria** (N)
505 GAMES | AVENTURA
3. **Dragon's Crown** (=)
ATLUS | BEAT'EM UP
4. **LEGO Marvel Superheroes** (↓)
WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Rayman Legends** (↓)
UBISOFT | PLATAFORMAS

PS3



PSVITA



Lightning Returns Final Fantasy XIII



Castlevania Lords of Shadow 2



LEGO La Película: El videojuego



Thief



Toukiden: The Age of Demons

¡5 euros de ahorro!

en cada uno de estos juegos



¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano consulta **www.game.es**

CUPÓN DESCUENTO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 14 de marzo de 2014.

PRODUCTO	Código de barras
Lightning Returns Final Fantasy XIII PS3	
Castlevania Lords of Shadow 2 PS3	
LEGO La Película: El videojuego PS3	
Thief PS4	
Toukiden: The Age of Demons PS VITA	







Dark Souls II mantendrá las virtudes de sus predecesores, añadiendo nuevas opciones y servidores dedicados.

PS3 | NAMCO BANDAI | ROL | 14 DE MARZO

Dark Souls II

NO HAY VIDA MÁS DIVERTIDA QUE LA **MUERTE**

FromSoftware lleva maravillándonos desde hace cuatro años, primero con *Demon's Souls* y luego con *Dark Souls* (su secuela espiritual, que no oficial). Lo que encontraremos en esta segunda entrega de la serie nos recordará momentos muy familiares, casi todos ellos en torno a la muerte. ¿Hartos de juegos facilones en los que nuestra habilidad no cuenta? Pues *Dark Souls II* es tu juego. La dificultad volverá a ser tan alta como en sus predecesores, el ensayo y error serán nuestro modo de vida y la muerte nuestra visitante más frecuente. Eso sí, todas y cada una de las muertes (y creednos que serán muchísimas) tendrán un claro culpable: nosotros mismos. Eso es lo que consigue que volvamos a intentarlo una y otra vez hasta salir victoriosos del combate.

Después de crear a nuestro personaje, nos lanzaremos a una aventura en la que nadie nos dirigirá, nadie nos dirá por dónde debemos ir, ningún símbolo aparecerá en la cabeza de nuestros enemigos para avisarnos de que está a punto de atacarnos... En definitiva, se alejará del estilo de muchas aventuras de estos últimos tiempos que nos guían en todo momento para evitar que nos tengamos que esforzar lo más mínimo (y no miro a nadie). Nos encontraremos con un buen número de novedades en esta entrega, sutiles, pero determinantes. Podremos quemar determinados objetos en las hogueras que modificarán la experiencia, como el hacer que los enemigos reaparecidos sean tan poderosos como en una "nueva partida+", o un objeto que reiniciará nuestros parámetros para que podamos reinvertir los puntos de habilidad y cambiar de estilo de juego completamente.

El viaje entre hogueras estará disponible desde un principio y nos podremos equipar con 4 anillos, en lugar de 2. El control también ha sufrido algunos retoques, como el salto, que podremos hacer pulsando L3, en vez de pulsando de nuevo el botón de salto. El inventario tendrá nueva interfaz, mucho más clara y que nos permitirá observar el juego por si alguien viene a atacarnos (recordad que no hay pausa). Habrá más penalizaciones para los invasores de mundos, como que la barra de energía se les reduzca hasta un 90%, servidores dedicados para evitar las caídas de la conexión y acabar con los problemas de lag. Además, el apartado gráfico mejorará, sobre todo en lo referente a los efectos de iluminación, aunque no será un avance muy espectacular.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

Toda la tensión de saber que la muerte nos espera a la vuelta de la esquina y toda la satisfacción de superar un nuevo reto volverán a estar presentes, así que no podemos hacer más que esperar a la muerte con los brazos abiertos.



La historia será tan enigmática como siempre, con secundarios misteriosos de pocas palabras e inescrutables diálogos.

Los visitantes que aparecen en nuestro mundo podrán venir con la intención de cooperar mano a mano o con ganas de cortárnoslas de un tajo.

SE PARECE A...

No hay nada realmente parecido a *Dark Souls* y por eso es único entre un millón. Hay que mirar a la propia trayectoria de FromSoftware con la saga *King's Field* y *Demon's Souls* para disfrutar de algo semejante. Aunque son muy distintos, *Dark Souls* ha sido tan influyente que podemos encontrar similitudes en *Dragon's Dogma*, de Capcom.



KING'S FIELD IV

Fue la última aportación de FromSoftware al rol en PS2. Tenía un aire muy similar a *Demon's Souls*, pero con vista en 1ª persona, como el resto de la saga.



DRAGON'S DOGMA

No es tan difícil y tiene un mapa mucho más grande, pero las batallas y su original interacción online le convierte en lo más parecido a *Dark Souls* en PS3.

Dark Souls II **seguirá la estela desafiante y gratificante de su exquisito antecesor, pero introducirá cambios y mejoras gráficas y en su apartado online, que gozará de servidores dedicados**

LA MUERTE TAMBIÉN NOS ACECHARÁ **ONLINE**

La utilización de servidores dedicados acabará, por fin, con los problemas de lag y de desconexión. Entre las novedades con las que nos encontraremos destacan el aura que rodeará a las jugadores que ganen muchas batallas jugador vs jugador (para chulear en red delante de tus colegas) y el estreno de dos arenas de combate, que dividirán a los jugadores en rojos y azules para enfrentarlos.

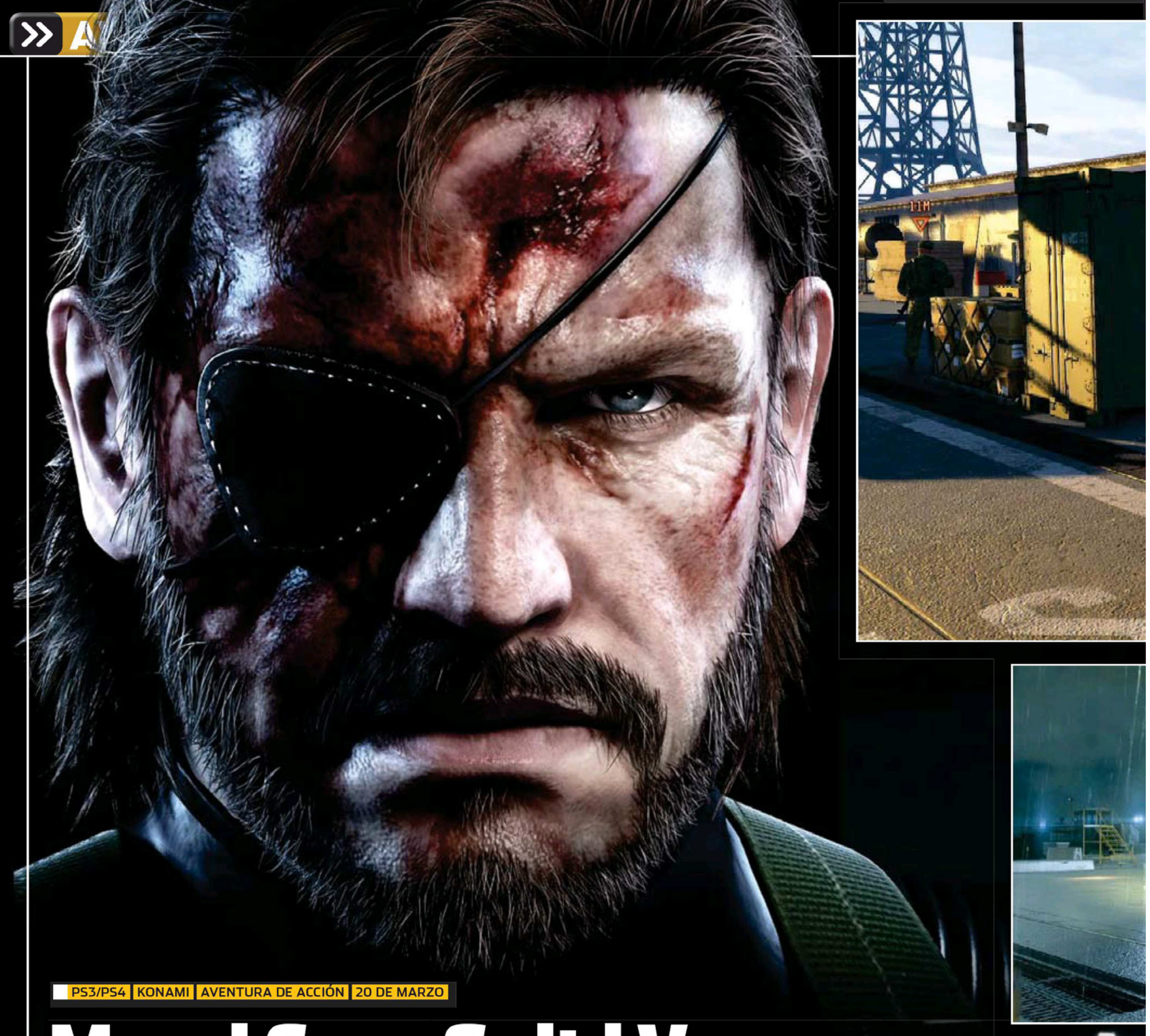




Las hogueras serán el único reducto en el que nos sentiremos a salvo. Recuperaremos energía, humanidad,...



El control sufrirá algunos retoques que mejorarán algunos de los puntos flacos de sus antecesores, como los saltos.



PS3/PS4 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN | 20 DE MARZO

Metal Gear Solid V Ground Zeroes

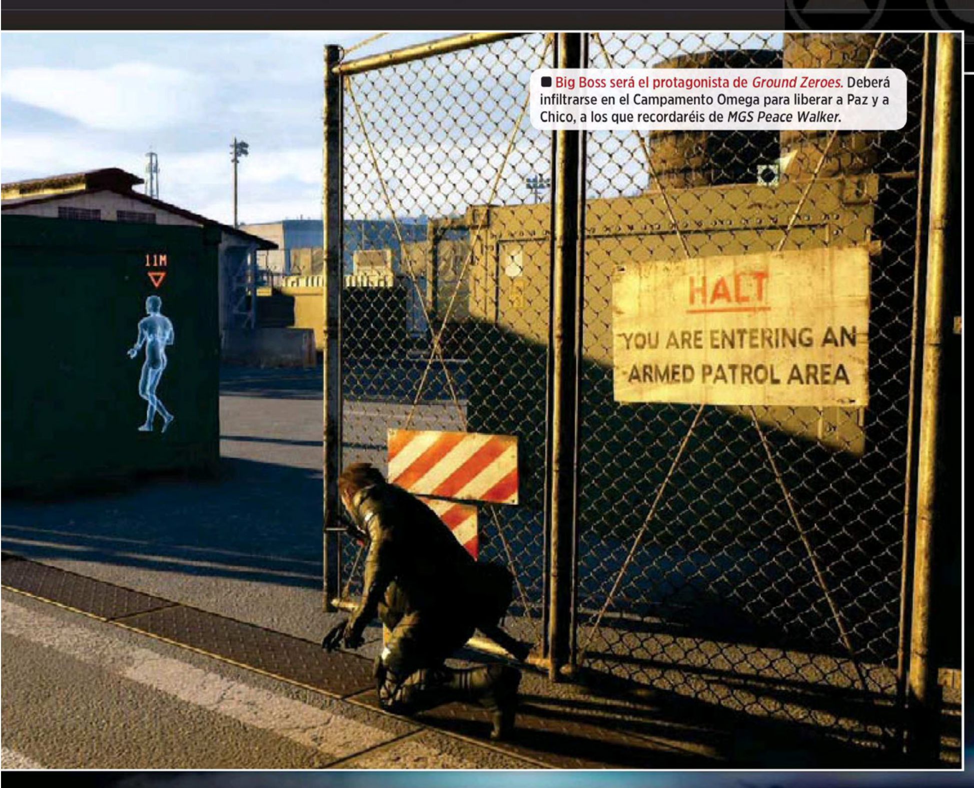
EL **PRÓLOGO** QUE MÁS GANAS TENEMOS DE JUGAR

Con permiso de Nathan Drake, el regreso/estreno en PS4 más esperado por todos es el de Big Boss. Y fiel a su estilo, de forma sigilosa oculto tras otros lanzamientos igualmente potentes como *Castlevania: Lords of Shadow 2*, *Thief* o *inFamous Second Son*, el mes que viene regresa este legendario soldado, aunque sea un retorno un tanto "especial". Como sabéis, *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* funcionará como un prólogo que se venderá aparte de *MGSV: The Phantom Pain* y que llegará a Europa el 20 de marzo para PS3 y PS4 (en formato digital y finalmente también en disco). Además, en las versiones de las consolas de Sony tendremos una misión exclusiva, llamada Déjà Vu, en el que manejaremos al Solid Snake del primer *MGS* y que reproducirá situaciones míticas de este juego, con un look "retro" que nos remitirá a los tiempos de PSone. Y Konami ya ha confirmado que dicha misión estará incluida tanto en las ediciones físicas como en las digitales.

Por lo demás, en *MGSV:GZ* encontraremos una nueva historia protagonizada por Big Boss y ambientada en el año 1975 enlazando con lo ocurrido en *Peace Walker*. Ofrecerá más libertad para resolver las misiones, mejoras en la IA, nuevos recursos tácticos (aunque a tenor de las pantallas no faltará el CQC ni la cámara al hombro para disparar), "gadgets" varios propios de la época... En cuanto a su duración, al parecer la trama principal sólo durará un par de horas (aunque habrá cinco misiones secundarias y podremos rejugarlas para mejorar nuestros tiempos y competir en rankings Online). El propio Kojima se encargó de matizar que los escenarios que encontraremos en *Ground Zeroes* serán "más pequeños" que los de *The Phantom Pain* y además, "no incluirá cambios horarios en tiempo real" (en *MGSV:TPP* sí habrá ciclo día/noche y climatología variable). El mes que viene os contaremos TODA la verdad sobre él.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Aunque *Ground Zeroes* no sea más que un "aperitivo" para el *MGSV* "de verdad" que será *The Phantom Pain*, estamos deseando sumergirnos en la nueva obra de Hideo Kojima.



Big Boss será el protagonista de *Ground Zeroes*. Deberá infiltrarse en el Campamento Omega para liberar a Paz y a Chico, a los que recordaréis de *MGS Peace Walker*.

SE PARECE A...

Por muchas novedades que Kojima haya introducido en esta entrega, *Ground Zeroes* comparte con sus antecesores muchas de sus mecánicas, personajes, etc. Y el único referente del sigilo que hay en PS4 es el maestro ladrón Garrett y su *Thief*.



METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

Personajes de *MGS3* y *Peace Walker*, técnicas de sigilo y combate como el CQC, cámara al hombro para disparar... *Ground Zeroes* es "hijo" de los *MGS*.



THIEF

Aunque sea en perspectiva subjetiva, *Thief* es el único juego que hay en PS4 en el que la infiltración y el sigilo es tan importante como en la serie *MGS*.



Gráficamente promete ser espectacular con mención especial para los efectos de iluminación. Y en PS4 lucirá mejor, claro.

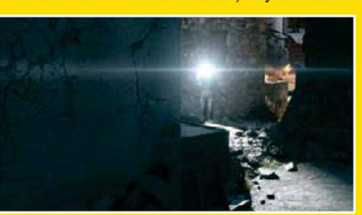


Ground Zeroes **no presentará un ciclo día/noche** "en tiempo real" como en *The Phantom Pain*, pero sí misiones "ubicadas" en distintos momentos del día.

Según Kojima, *Ground Zeroes* servirá para que nos familiaricemos con las nuevas mecánicas que encontraremos en *The Phantom Pain*.

Y EN EL FUTURO... MGSV: THE PHANTOM PAIN

Ya sabéis que *Ground Zeroes* será una especie de "aperitivo" para familiarizarnos con las nuevas mecánicas que Kojima va a introducir en *The Phantom Pain*: enormes escenarios abiertos, mayor libertad a la hora de resolver las misiones, ciclo día/noche, climatología variable... Se ambientará en el año 1984 (9 años después del arranque de *Ground Zeroes*) y aún no tiene confirmada su fecha de salida.









La historia de Final Fantasy

II Parte

El mes pasado aparcamos la historia de Final Fantasy tras el lanzamiento de *Final Fantasy IX*... Volvemos al año 2000 para continuar donde lo dejamos.

El 4 de marzo se lanzó en Japón PlayStation 2 (25 de noviembre de 2000 en España) que introducía el DVD como soporte para los juegos, lo que suponía hasta casi 12 veces el almacenamiento de un CD (en los discos de doble capa). Además, PS2 traía consigo el chip Emotion Engine, con el que se podían generar personajes más "reales" y capaces de transmitir emociones, una vieja ambición de Square.

***Final Fantasy X* empezó a desarrollarse** en 1999 (antes de lanzarse *FFIX*) con un equipo inicial de poco más de 100 personas y varios retos. Para empezar, todo el juego debía ser 3D, con entornos y personajes poligonales que además debían tener la capacidad de "actuar" (gestos faciales incluidos) y tener "voz propia". Así pues, tras 3-4 meses de arduo trabajo se completó el escenario y el guión (se tardó 4 meses en grabar todo el guión). Yoshinori Kitase fue el director y productor de *FFX*, así como parte implicada en la historia del juego, en el que también intervinieron otros pesos pesados de la compañía, como Motomu Toriyama (*Bahamut Lagoon* de SNES o *Final Fantasy VII*). Y para darle un toque nuevo a la saga, Tetsuya Nomura buscó inspiración en Asia para los personajes y el mundo del juego, Spira, tratando de encontrar una ambientación nueva, que no hubieran explotado antes.

Aunque se quedaron en el tintero ideas tan atractivas como la eliminación de los combates aleatorios, de las transiciones entre exploración y combate o el poder movernos durante la batalla, lo que sí cambió en *FFX* fue el sistema de combate. El Tiempo de Batalla Activo (ATB) fue sustituido por el CTB o el Tiempo de Batalla Condicional, donde se introdujeron nuevos elementos estratégicos, como una barra para indicar qué enemigo o aliado actuaría a continuación o la posibilidad de cambiar de personaje durante el combate. El último aspecto relevante que no pasó el corte fue el componente online. Durante el desarrollo se dijo que *FFX* contaría con algún tipo de funcionalidad online a través de PlayOnline, aunque al final se desechó.

***FFX* fue un éxito tanto de crítica** (Famitsu le cascó un 39/40) como de público. Y pese a haberse lanzado muy al principio de la vida de PS2, consiguió importantes cifras de ventas y pulverizó algunos logros. A fecha de 2014, ha superado holgadamente los 8 millones de unidades vendidas, lo que le sitúa como el segundo *Final Fantasy* más vendido tras *FFVII*. Además, fue el primer juego de PS2 en superar los 2 y los 4 millones de copias. Está entre los 10 juegos más vendidos de PS2 a nivel mundial, junto a colosos de la talla de los tres *GTA*, *Gran Turismo 3* y *4*, *Metal Gear Solid 2* y *3* o *Kingdom Hearts*.

En su afán innovador, Square se metió de lleno en otro jardín, quizá para sacarse la espina de no haber incluido opciones online en *FFX*: los MMORPG o juegos de rol online masivos. El proyecto estuvo apadrinado por Hironobu Sakaguchi, quien descubrió el género una vez establecido en Hawai, la sede de Square Pictures, gracias a títulos como el

Enemigos adorables

A quien haya jugado a la saga seguro que se le han quedado grabadas algunas criaturas como los Cactilios, los Tomberi... Muchos de ellos han protagonizado momentos memorables o secuencias repletas de humor. Son, sin duda, otro de los elementos que hacen de *Final Fantasy* una saga inolvidable.

Con la llegada de PS2 la saga se preparó para otro salto importante: todo debía ser 3D y los personajes debían mostrar emociones con su rostro y su voz.

Merchandising para todos

Con el paso de los años, Square Enix ha sido una de las compañías que mejor ha sabido explotar sus licencias y no sólo creando secuelas. También ha sabido ofertar todo tipo de complementos para los fans, desde el más nimio de los llaveros a joyas, figuras, consolas personalizadas y mucho, mucho más... He aquí algunos ejemplos.



BSO. Editadas por Digicube, una subsidiaria de Square, todas las entregas han tenido su banda sonora. Y con versiones orquestadas, a piano...



FIGURAS KAI ARTS. Square creó su línea de muñecos, Play Arts, que evolucionó hasta la serie Kai, que ya acoge figuras del cómic, de la serie *Metal Gear*...



GUÍAS Y LIBROS. Cada *FF* suele llegar a Japón acompañado de su "Ultimania", una guía que incluso se puede dividir en dos volúmenes, novelizaciones...



EDICIONES LIMITADAS DE CONSOLAS. Es otra de las muchas aficiones que tiene Square Enix aunque, todo sea dicho, la gran mayoría no ha llegado.



■ Con la llegada de PS2 la saga afrontó el reto de los gráficos poligonales. *FFX* cambió el sistema de combate que se estrenó en *FFIV* y fue el primer juego de la saga en tener secuela.

veterano *Everquest*. Sakaguchi "convenció" a los jerifaltes de Square de que era una vía que debían explorar y su desarrollo comenzó casi en paralelo con el de *FFX*, en 1999. El "marrón" de abrir esta nueva vía se le pasó al equipo que desarrolló *Chrono Cross*, uno de los J-RPG mejor valorados. *Final Fantasy XI* fue el último juego lanzado antes de la fusión de la compañía con Enix, y el primero en producirse bajo la nueva filosofía "transmedia", es decir, que contara su historia en el mayor número de plataformas posibles. De ahí que fuera el primer *Final Fantasy* en lanzarse en PC (obviando *FFI* para MSX).

Esto supuso varios problemas para Square, como las diferentes versiones e idiomas. Square estaba acostumbrada a lanzar una única versión, primero en japonés y después, con tiempo, en el resto de idiomas. A esto se sumaba otra gran duda ¿debían los jugadores de todo el mundo jugar juntos o estar "aislados" por plataforma e idioma en servidores diferentes? Square optó por no fraccionar el "mundo" de Vana'diel y fue, quizá, uno de sus mayores logros. *FFXI* fue el primer MMORPG en el que jugadores de PC y PS2, americanos y japoneses, pudieran disfrutar de la experiencia juntos. El control estaba adaptado a cada plataforma y contaba con "frases hechas", que un japonés seleccionaba en su idioma, pero que un americano leía en el suyo. Tiene el "honor" de ser el primer juego de consola en recibir un parche para corregir errores.

Todas estas acertadas decisiones consiguieron reducir los costes de desarrollo de forma considerable (se estima que cerca de un 70%), hasta alcanzar la cifra de 20-25 millones de dólares. Square estimó que el juego tardaría 5 años en ser rentable, pero lo logró en apenas 2. En Japón debutó primero en PS2, el 16 de mayo de 2002. El comienzo fue relativamente lento debido a que no había demasiados network kits (disco duro y adaptadores de red) en el mercado. Por su parte, a los PC nipones llegó en noviembre de ese mismo año, mientras que los americanos tuvieron que esperar casi un año para verlo en PC (octubre de 2003) y casi 2 para PS2 (marzo de 2004). A Europa, sólo llegó la versión de PC once meses después (septiembre de 2004), porque Sony no comercializó aquí el disco duro oficial. Se planteó una versión para la primera Xbox, pero se desechó por su reducido disco duro (8 gigas). Sí llegó a Europa la versión para Xbox 360, que aterrizó en 2006.

Square optó por llamarlo *FFXI* porque además de ser un MMORPG también tenía una historia estructurada, con un principio y un final... No eran una mera sucesión de quest o misiones que no nos llevaban a ninguna parte. Por si la historia fuera poco, Square Enix lanzó a lo largo de los años diferentes añadidos (nuevas clases, misiones...) y un total de 5 expansiones, disponibles en todo el mundo y para todas las plataformas excepto la última, "Seekers of Adoulin", que sólo salió para PS2 en Japón, donde tiene el honor de ser el último juego lanzado para la veterana consola de Sony (en marzo de 2013). *Final Fantasy XI* celebra este año su duodécimo aniversario y sigue teniendo una base fiel de jugadores (en los momentos álgidos superó los 300.000) que, en muchos casos, coinciden en que es una de las mejores experiencias MMORPG que hay, ofreciendo incluso misiones de sigilo... En 2012, Yoichi Wada, expresidente de Square Enix, afirmó que *FFXI* era el juego de la saga que más beneficios había dado.

De forma paralela al desarrollo y expansión de *FFXI*, Square preparaba su fusión con otro coloso del rol en Japón, Enix. El primer juego que lanzó esta nueva "megacompañía" fue *FFX-2*, con el que además se rompió una de las normas establecidas con los primeros juegos de la saga: cada entrega es independiente, no se conservan ni personajes, ni tramas. Su desarrollo comenzó a finales de 2001 y fue realizado por un grupo reducido, de aproximadamente un tercio del equipo original, en parte porque muchos de los materiales (modelos de personajes, enemigos, entornos...) ya estaban hechos. Esto, además, permitió desarrollar el juego en apenas un año, un tiempo mucho menor que el habitual para un *Final Fantasy*.

Su historia comenzaba años después de *FFX*, con Yuna separada de Tidus, aunque según nuestras decisiones y forma de concluir determinados capítulos, podíamos acceder a varios finales y secuencias extra, algunas con final feliz. Con esta nueva entrega quisieron ofrecer algo distinto, más desenfadado, aunque con lemas profundos como abrazar el cambio, no resistirse a él. Muchas cosas cambiaron, como la ausencia de invocaciones, un desarrollo por misiones no lineal, la importancia de las vestimentas como vía para dotar de una u otra clase a las protagonistas o un tono mucho más desenfadado, con referencias a las "magical girl", un subgénero del manga y el anime con chicas que usan magia, al J-Pop o incluso »

Final Fantasy ... ¿X-3?

A raíz del lanzamiento de los remaster de *FFX* y *FFX-2*, Kazushige Nojima, uno de los implicados en el guión y los escenarios de ambos juegos, ha declarado que si existe demanda no tendría problemas en crear una tercera entrega ambientada en Spira, el mundo del juego. De hecho, hace tiempo se rumoreó que Rikku podría protagonizar un spin off...

PlayOnline.com Arranque difícil

El mes pasado os contamos el desastroso estreno del servicio PlayOnline, puesto en marcha deprisa y corriendo para *FFIX* (para alojar una guía que se complementaba con la inglesa). Pues el segundo paso no fue mucho mejor, con una serie de funciones online para *FFX* que finalmente fueron desechadas. A la tercera fue la vencida, y sí pusieron en marcha el servicio con *FFXI*... aunque sus opciones distaron bastante de lo que se vio en el vídeo promocional.



PELUCHES. No falta ningún personaje de los "agradecidos", como Tomberis y, especialmente, los moguris o los cactilios. Se renuevan con cada entrega.



JOYERÍA. Cada vez están explorando menos esta vía, pero con *FFVII* y *FFVIII* lanzaron todo tipo de afiches relacionados con las joyas de los héroes.



ROPA. Aparte de las manidas camisetas, es posible incluso encontrar ropa para el hogar, como estas toallas, con los chocobos y otras criaturas.



WALLSCROLL. Estos "pergaminos" vienen a sustituir a las láminas y pósters, y son un buen complemento para adornar las paredes de tu cuarto.



ACCESORIOS. Tarjeteros, capuchones para bolis, llaveros, colgantes para móvil... Hasta licenció varios mandos, uno con forma de pistolas, para *FFX-2*.

■ *FF XI* fue el primer MMORPG de la saga, aunque nunca llegó a Europa porque aquí no se distribuyó el disco duro de PS2.

» guiños a los "Ángeles de Charlie" y otros fenómenos occidentales. Su intro con el tema "Real Emotion" y las siglas Yu-Ri-Pa (en la alusión a los nombres de las tres protagonistas, Yuna, Rikku y Payne) dan buena fe de este cambio de dirección. Es el sexto juego más vendido de la saga, con casi 5,5 millones de copias. *Final Fantasy X-2* fue el primer juego de la saga que no contó con la batuta y la composición de Nobuo Uematsu...

Y así llegamos al cuarto y último juego de PS2, *FFXII*, que llegó muy al final del ciclo vital de la consola. En Japón debutó en marzo de 2006 (PS3 se lanzó allí en noviembre), mientras que en Europa tuvimos que esperar hasta febrero de 2007 (y en marzo se lanzó PS3). *FFXII* es una de las entregas más problemáticas en muchos sentidos. Su ambientación volvía al espíritu medieval, pero con un sabor más mediterráneo (visitaron Turquía) y con toques de las culturas indias y árabes e inspiración de ciudades como Nueva York para crear las urbes más grandes de Ivalice.

Su desarrollo comenzó en el año 2000, con Yasumi Matsuno (*Final Fantasy Tactics* o *Vagrant Story*) y el director de *FFIX*, Hiroyuki Ito. Matsuno se encargó de la idea original y el argumento, pero tuvo que retirarse del proyecto por problemas de salud. Su retirada, tal y como declaró Sakaguchi, le disgustó tanto que optó por no jugar a esta entrega más allá de la introducción. Su marcha supuso la reestructuración del equipo, con la inclusión de Hiroshi Minagawa como co-director (compañero de Mitsuno en Quest, donde cooperaron en *Ogre Battle* y *Tactics Ogre*). En cualquier caso, el juego adoptó algunas de las ideas descartadas para *FFX*, como la desaparición de los combates aleatorios o de las transiciones entre la exploración y los combates, incluyendo la posibilidad de movernos en tiempo real durante las refriegas (bautizado como sistema de batalla en dimensión activa o ADB). Nosotros sólo manejábamos a un personaje, pero podíamos configurar el comportamiento de los compañeros para que actuaran de forma autónoma asumiendo "roles" según las circunstancias. Según el diseñador del sistema de combate, Hiroshi Tomomatsu, se inspiró en las jugadas del fútbol americano, en las que cada jugador tiene un papel bien definido y unos movimientos acordes a los del resto del equipo. No menos interesante era su sistema de licencias, que limitaba las habilidades a las que podían acceder los personajes.

Pero el juego se retrasó en numerosas ocasiones debido a que PS2 no soportaba algunas de las ideas que hubo que suprimir en fases avanzadas del desarrollo, como la opción para dos jugadores o un sistema para reclutar a numerosos personajes no jugables... Y no fueron los únicos cambios que retrasaron el juego. En un primer momento, el protagonista iba a ser Basch, pero diversos estudios de público objetivo demostraron que los personajes "fuertes" no suelen conectar con el público más joven. Por eso se cambió a Vaan y Penelo, dos personajes que se diseñaron más tarde. Hiroshi Minagawa también confesó que el largo tiempo de desarrollo se debió además a que crearon herramientas específicas para el juego, lo que les llevó a tener durante unos cuantos años el récord Guiness del tiempo de desarrollo más largo para un juego (vigente en 2008). Por su parte, la banda sonora es considerada una de las más "flojas", y se nota la ausencia de Nobuo Uematsu, quien sólo compuso el tema central.

***FFXII* tiene en su haber algunos logros interesantes,** como que fue el primer *FF* en incluir un modo panorámico (16:9) de imagen. En su traducción al inglés se recuperaron algunas escenas de vídeo eliminadas en Japón para conseguir la calificación de "para todos los públicos"

Disco duro

Final Fantasy XI se lanzó en Japón y EE.UU. en una edición limitada que incluía un disco de 40 gigas oficial para PS2. Este soporte de almacenamiento era necesario para instalar el juego y los parches y actualizaciones, aunque también era necesario el "Network adapter" o adaptador de red, con el que podíamos conectar nuestra consola a Internet (el adaptador sí llegó a Europa).

En PS3 la saga se hace multiplataforma y se empieza a pensar en juegos conectados, basados en el mismo universo. Se estrena Fabula Nova Crystallis.

Otras personalidades de Square

El mes pasado os hablamos de algunas figuras clave, como Hironobu Sakaguchi (sin él no existiría la saga), Nobuo Uematsu (sin sus temas la saga no sería tan inolvidable) o Yoshinori Kitase, crucial en los tiempos de mayor éxito. Pero tras estas caras conocidas hay más gente de mérito como por ejemplo...



HIROMICHI TANAKA. Produjo juegos como *Xenogears*, *Chrono Cross*, *Secret of Mana*, y posteriormente se centró en la parte online, con *FFXI* y *FFXIV*. Dejó Square en 2010.



SHINJI HASHIMOTO. Se encargó de las promociones de *FFVII* y ha sido artífice de Kingdom Hearts (tras una charla de ascensor con un directivo de Disney).



MOTOMU TORIYAMA. Su primer trabajo fue *Bahamut Lagoon*. Escribió y dirigió muchas de las escenas del romance entre Aeris y Cloud. Ha dirigido *FFX-2*, *Revenant Wings*...



HIROYUKI ITO. En Square desde 1987. Co-dirigió *FFVI* y dirigió *FFIX* y *FFXII* y creó el sistema de batalla activo, que se estrenó en *FFIV* y siguió hasta *FFX*.



■ *Final Fantasy XII* (izquierda) recuperó las ideas descartadas de *FFX*, con combates en tiempo real. La historia de la saga en PS3 (derecha) aún se está escribiendo.

(CERO). En Japón tuvo una versión "International", que se llamó "Zodiac Job System" y en la que se recogían todas las mejoras para el mercado europeo y americano, junto con algunas novedades, como 12 tableros de licencias en lugar del único que ofrecía el juego original. En términos de ventas, es el cuarto juego más vendido de la saga, con casi 6 millones de copias, lo que propició que tuviera una original secuela, *Revenant Wings*, para DS en 2007.

Y así llegamos a la quinta generación, que por primera vez, y de forma abierta, abraza el "multiplataformismo" como nunca antes. *Final Fantasy XIII* se lanzó para PS3 y Xbox 360 en todo el mundo (diciembre de 2009 en Japón, marzo de 2010 en el resto del mundo), salvo en Asia, donde la versión para la consola de Microsoft sólo vio la luz en 2010, en una reedición "Ultimate Hits". De hecho, en un primer momento no estaba prevista la versión de Xbox 360, que se anunció en la recta final del desarrollo... aunque llegó con algunas diferencias, como una resolución menor y con todo su contenido (que sí cabía en un Blu-ray de PS3) repartido en tres DVD.

***FFXIII* es el primer juego de la Fabula Nova Crystallis,** un "invento" que Square Enix se sacó de la manga para contar historias relacionadas a través de unos mismos mitos, pero en diversos mundos y con distintos personajes. Así, formarían parte de este universo *FF Type 0* y *FF Versus XIII*, ahora rebautizado a *FFXV* y previsto para PS4 y Xbox One. También es el primer juego en utilizar las llamadas Crystal Tools, las herramientas de desarrollo creadas para PS3/Xbox 360. Pero lo cierto es que su desarrollo se retrasó bastante porque, fiel a su tradición, Square Enix optó por desarrollar un nuevo motor gráfico para la nueva generación.

El proceso creativo comenzó en 2004, con dos de los clásicos de Square Enix al frente: Yasumi Matsuno y Kazushige Nojima. Entre los dos crearon la mitología de los cristales, los Fal'Cie y los Lu'Cie e idearon la estructura del juego: 13 capítulos, cada uno protagonizado por un personaje distinto, en los que las relaciones interpersonales iban evolucionando. Lo que pocos saben es que, en origen, *FFXIII* era un proyecto para PS2, pero tras las positivas reacciones a la demo técnica de *FFVII* para PS3 en el E3 de 2005, trasladaron el proyecto a la nueva generación. ¿El objetivo? Conseguir un impacto similar al que supusieron *FFVII* en PSone y *FFX* en PS2. De hecho, la historia era tan amplia y densa, que se crearon un montón de lugares que finalmente fueron eliminados por cuestiones de duración y tamaño. El director de arte del juego, Isamu Kamikokuryo declaró que habían cortado tantas cosas que podrían haber creado otro juego. ¿Sería una pista sobre *XIII-2*?

En el terreno de las innovaciones, *FFXIII* apostó por unos combates más ágiles, que nos permitían enlazar más de una acción en el mismo turno e incluso cambiar de rol (paradigma) durante el combate, mientras que el Crystarium fue el sistema elegido para desarrollar las habilidades de los personajes. Eso sí, fue el primer juego de la serie en no contar con ninguna composición de Nobuo Uematsu, aunque se introdujo otra novedad: incluir un tema de una cantante famosa a nivel mundial. La elegida fue Leona Lewis, con su tema "My Hands". A pesar de este gran tema musical, se notó la ausencia de Uematsu, aunque esa no fue la principal crítica. Muchos señalaron su excesiva linealidad y sencillez como un lastre para el desarrollo de la aventura, así como la ausencia de grandes ciudades o tiendas. Aún con estos fallos, es el séptimo juego más vendido de la serie, con más de 5 millones de copias. Un éxito que le granjeó una secuela, *FFXIII-2*, cuyo desarrollo comenzó en marzo de 2010 y duró un año y medio (aunque a Europa el juego llegó en febrero de 2012). En el desarrollo, aparte del 1st Production Department (el equipo que desarrolla los títulos "gordos" de Square Enix), también intervino otro reputado estudio, Tri-Ace. Y, a diferencia de lo que se vio en *FFX-2*, con esta secuela se buscó un tono más oscuro que en el juego original. En su trama estuvieron presentes los viajes en el tiempo y, de nuevo, ofreció múltiples finales. Además, fue el primer juego offline de la serie en ofrecer DLC de pago, algo que no se había planteado en *FFXIII*. Aparte de armas, vestimentas y monstruos, hay contenidos que amplían la historia de algunos personajes. *Final Fantasy XIII-2* no funcionó mal en ventas, y es el décimo juego más vendido de la saga, con cerca de 3 millones de copias vendidas. Y este mes, como habréis podido ver en nuestra sección de Novedades, llega la tercera y última entrega de *FFXIII*, con la que se cierran las aventuras de Lightning.

Obviando este último juego, la saga *Final Fantasy* ha tenido otra entrega numerada más, *FFXIV*, otro MMORPG, que tras unos graves problemas en la versión de PC, se ha lanzado en consola con muchas mejoras (habrá versión para PS4 en los próximos meses). Pero como de esto no hace ni medio año... pues casi ni lo podemos considerar retro, aunque sea un eslabón más en esta saga, que continuará ya en la siguiente generación, con *FFXV* (lo que antes era *Versus XIII*). Y seguro que ya tiene algo más en marcha, para deleite de sus fans. Lástima que por el camino se hayan quedado algunos juegos, como el mencionado *Type 0* de PSP...

Los logros de FFXI

Tiene el mérito de ser el primer juego en permitir el juego cruzado entre usuarios de consola y PC y sin diferenciar por territorios. Es decir, japoneses y americanos, con PC y PS2 y europeos con PC, podían superar quests juntos. Para hacer llevadera esta torre de Babel, crearon una serie de frases "tipo" que cada usuario expresaba en su idioma y aparecía en el de los demás.

Una distribución muy curiosa

Si nos centramos sólo en PlayStation, la saga llegó a España de la mano de Sony, quien insistió en traducir los juegos. Así fue con las entregas *VII* a *X*. Para *FFX-2* la distribución pasó a manos de Electronic Arts, en el *XII* a Proein, en *XIII* a Koch Media y en *XIII-2* a Warner Bros. En *Lightning Returns* regresa a Koch...



TOSHIRO TSUCHIDA. Antes de llegar a Square produjo *Arc the Lad*. Se le atribuye la creación de *Front Mission* y la dirección de los combates de *FFX y FFXIII*, reemplazando el mítico ATB de Ito por su CTB.



TETSUYA NOMURA. Llegó como testeador para *FFIV*. En *FFV* diseñó los bichos y en *FFVI* asumió la dirección gráfica. En *FFVII* reemplazó a Amano, el ilustrador de la saga y ha asumido la dirección artística de los proyectos importantes.



YOKO SHIMOMURA. Parece ser el relevo de Nobuo Uematsu. Esta compositora está trabajando en la partitura de *FFXV* y ha trabajado en algunas inolvidables BSO de Square, como la saga *Kingdom Hearts, Parasite Eve* o *Legend of Mana.*



KAZUSHIGE NOJIMA. Escritor de escenarios, ha participado en algunos de los *FF* más exitosos: *VII, VIII, X, X-2, Advent Children, Crisis Core: FFVII* o *FFV*. También ha estado implicado en la serie *Kingdom Hearts*.

Cronología de la saga FINAL FANTASY

Intentar reflejar aquí todos los sistemas en los que han salido las distintas entregas de *FF*, es prácticamente imposible. Solo el primer *Final Fantasy* ha salido en casi una decena de plataformas. A continuación indicamos los juegos que forman parte del "universo" oficial de la saga, dejando aparte los juegos derivados de la saga, indicando en todos ellos el año de lanzamiento en Japón y las plataformas en las que ha sido lanzado...



Final Fantasy
FAMICOM • 1987
Portado a: MSX, Wonderswan, PSone, GameBoy Advance, PSP, smartphones (IOS, Android, Windows Phone).
La apuesta de Sakaguchi por el juego fue un éxito: las 400.000 copias iniciales volaron de las tiendas.



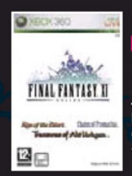
Final Fantasy VIII
PLAYSTATION • 1999
Portado a: PC:
La saga se queda definitivamente en la consola de Sony, aprovechándose de la mayor capacidad del CD frente al cartucho. Fue el primer *FF* en incluir personajes "estilizados".



Final Fantasy IX
PLAYSTATION • 2000
No se ha portado a otras plataformas.
Pese a que Square dedicó muchos esfuerzos a esta entrega, fue la que peor funcionó en PlayStation. Y eso que hubo hasta promociones con Coca Cola, con figuras de los 8 protas.



Final Fantasy X
PLAYSTATION 2 • 2001
Portado a: MSX, Wonderswan, PSone, GameBoy Advance, PSP, smartphones (IOS, Android, Windows Phone).
El estreno de la saga en PlayStation 2 fue un rotundo éxito, en gran parte propiciados por el espectacular el salto a los entornos 3D.

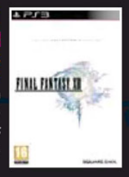


Final Fantasy XI
PLAYSTATION 2 Y PC • 2002
Portado a: Xbox 360.
Fue el primer MMORPG de PlayStation, un juego de rol masivo online que nunca llegó a ponerse a la venta en Europa para PS2. Y es que necesitaba disco duro y aquí no se vendió este periférico. Tuvo 5 DLC.





Final Fantasy Type 0
PSP • 2011
Portado a: no se ha portado a otras plataformas.
Fue anunciado originalmente con el nombre de *Final Fantasy Agito XIII*. Por desgracia, nunca llegó a salir en Occidente. Una lástima, ya que cosechó muy buenas críticas.



Final Fantasy XIII
PS3 Y XBOX 360 • 2009
Portado a: no se ha portado a otras plataformas.
La primera entrega para PS3 inaugura el ciclo "Fabula Nova Crystallis" que incluye los juegos *Final Fantasy Versus XIII* y *Final Fantasy Type-0*.



Final Fantasy IV: The After Years
MÓVILES • 2008
Portado a: WiiWare, PSP, smartphones (IOS, Android).
Una secuela para teléfonos móviles de la cuarta entrega. El ciclo lunar influye en los combates.



Final Fantasy XIII-2
PS3 Y XBOX 360 • 2011
Portado a: no se ha portado a otras plataformas.
Forma parte del proyecto Fabula Nova Crystallis y es la secuela directa de *Final Fantasy XIII*. A la pobre Lightning se le acumula el trabajo...



Final Fantasy XIV
PC • 2010
Portado a: PS3 y PS4.
El segundo MMORPG de la saga se lanzó en PC con muchísimos fallos y problemas. Tanto, que prácticamente se rehizo para su lanzamiento en consolas con el subtítulo de *A Realm Reborn*.



Lightning Returns: Final Fantasy XIII
PS3 Y XBOX 360 • 2013
Portado a: no se ha portado a otras plataformas.
El 14 de febrero se puso a la venta, añadiendo algunas novedades importantes en los combates.

Spin-Offs de la saga



Aparte de los juegos oficiales y sus continuaciones/variaciones, Square también ha lanzado un montón de juegos "paralelos", relacionados con el universo *Final Fantasy*. Algunos explotan un personaje concreto, como los Chocobos. Otros combinan el rol con la estrategia e incluso hay casos que no son realmente un *FF*, sino que son juegos de otras sagas que han aprovechado la etiqueta *Final Fantasy*...



The Final Fantasy Legend I-III
GAMEBOY • 1990-1993
No han sido portados a otros sistemas. En realidad no se trata de *Final Fantasy*, sino de 3 entregas de la serie SaGa.

Crystal Defenders
MÓVILES • 2008
Juego tower defense, de estrategia y gestión de recursos, que ha aparecido tanto para smartphones como WiiWare, XBLA y PSN. Tuvo una "secuela" que apareció sólo en IOS.



Final Fantasy VII Snowboarding
MÓVILES • 2005
El famoso minijuego disponible en el Gold Saucer de *Final Fantasy VII* se "independizó" y se lanzó también para móviles. Toda una curiosidad para la legión de fanáticos de la mítica séptima entrega.



Final Fantasy VII Advent Children
PELÍCULA • 2005
"Advent Children" es la continuación de la historia de *Final Fantasy VII*, pero en forma de película CG. Se llegó a lanzar incluso en formato UMD para que pudiéramos disfrutarla en PSP.





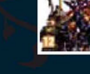
Dissidia Final Fantasy
PSP • 2008
Original juego de lucha 1 vs 1 en un entorno 3D que enfrentaba a los principales héroes y villanos de la saga. Tuvo una secuela en 2011, también exclusiva de PSP.



Final Fantasy: The 4 Heroes of Light
NINTENDO DS • 2009
Es una historia paralela a la saga *FF*. Se trabajó en una secuela... que finalmente evolucionó y acabó llamándose *Bravely Default* (salió en 3DS el pasado diciembre).



Juegos para móviles
MÓVILES • 2010
Los móviles japoneses también han recibido algunos spin-off, como *Final Fantasy Dimensions* o *FF Airborne Brigade*, un juego social online. IOS y Android también han recibido sus propios títulos, como *All The Bravest* o *Pictlogica Final Fantasy*.





Final Fantasy II
FAMICOM • 1988
Portado a: Wonderswan, PSone, PSP, smartphones (IOS, Android).
Dejó claro que la saga no iba a basarse en el concepto de "secuela". Era una entrega totalmente independiente en la que aún no existían los chocobos...



Final Fantasy III
FAMICOM • 1990
Portado a: Nintendo DS, PSP, smartphones (IOS, Android).
Introdujo otras de las constantes de la saga, las invocaciones de criaturas. Los usuarios de Play tuvimos que esperar a 2012 para disfrutar en PSP de la versión digital.



Final Fantasy IV
SUPER FAMICOM • 1991
Portado a: PSone, WonderSwan Color, Game Boy Advance, NDS, PSP, smartphones (IOS, Android).
EL salto a Super Nintendo permitió muchas novedades, como el sistema de combate en tiempo activo (ATB).



Final Fantasy VII
PLAYSTATION • 1997
Portado a: PC:
Con esta entrega la saga conquistó PlayStation. Es el juego de la saga con más éxito, acumulando 10 millones de copias vendidas.

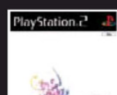


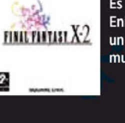
Final Fantasy VI
SUPER FAMICOM • 1994
Portado a: PSone, Game Boy Advance.
Se estrenó en Estados Unidos como *Final Fantasy III*, aunque en posteriores ediciones se recuperó su "numeración correcta".



Final Fantasy V
SUPER FAMICOM • 1992
Portado a: PSone, Game Boy Advance, smartphones (IOS, Android).
No lo jugamos en Europa hasta 10 años después.







Final Fantasy X-2
PLAYSTATION 2 • 2003
Portado a: PS3 y PS Vita.
Es el primer juego lanzado por Square Enix y la primera continuación directa de un *Final Fantasy* anterior. Tuvo un tono mucho más ligero y "femenino".



Before Crisis: Final Fantasy VII
MÓVIL • 2004
Portado a: no ha sido portado a otros sistemas.
Es el primer juego original producido por Square para móviles. Una curiosidad que nunca salió del mercado japonés.



Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
PLAYSTATION 2 • 2004
Portado a: sólo móviles, donde salió un "episodio perdido".
Es un juego de acción, parte del proyecto "Compilation of *Final Fantasy VII*", cuyo objetivo es completar y ampliar la historia de *Final Fantasy VII.*

Crisis Core: Final Fantasy VII
PSP • 2007
Portado a: no se ha portado a otras plataformas.
También pertenece al proyecto "Compilation of *Final Fantasy VII*", como *Dirge of Cerberus*, pero esta vez es un Action RPG:



Final Fantasy XII: Revenant Wings
NDS • 2007
Portado a: no se ha portado a otras plataformas.
Una original secuela que hacía uso intensivo del panel táctil y con un componente muy estratégico.



Final Fantasy XII
PLAYSTATION 2 • 2006
Portado a: no se ha portado a otras plataformas.
Como curiosidad, *FFXII* se desarrolla en Ivalice, un mundo que aparece, de distintas formas, en otros juegos de Square como los *Final Fantasy Tactics* y *Vagrant Story*.





Final Fantasy XV
PS4 Y XBOX ONE • SIN CONFIRMAR
El juego anteriormente conocido como *Final Fantasy Versus XIII* cierra Fabula Nova Crystallis. O eso esperamos. De momento no tiene fecha de lanzamiento. Parece que la ambigüedad moral será el tema central y nos permitirá elegir entre distintos caminos.



Final Fantasy Agito
SMARTPHONES • 2014
Secuela directa de *Type 0*, que ya os hemos contando que origen era *FF XIII Agito*, sólo está previsto para lanzarse en móviles y, al contrario de lo que ocurrió con Type 0, sí que llegará a Europa.







Final Fantasy Adventure
GAMEBOY • 1991
Llegó a Europa en 1993, bajo el nombre de *Mystic Quest*. Lanzado originalmente como una historia paralela a *Final Fantasy*, acabó generando su propia serie: *Mana*.

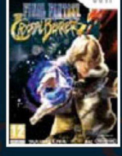


Final Fantasy Tactics
PLAYSTATION • 1997
Aunque comenzó en PSone y se portó a otros sistemas como PSP e IOS, este S-RPG se ha paseado por GBA, NDS e incluso a los smartphones este mismo año. Cada entrega es independiente, ni son remakes, ni continúan el argumento...

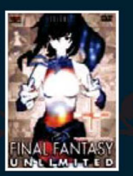


Juegos de Chocobo
PLAYSTATION • 1997
Cerca de 20 juegos protagonizados por los famosos chocobos han salido para plataformas como PSone, WonderSwan, Nintendo DS, Wii e incluso iPad. Ha habido de todo, desde juegos de mazmorras, a juegos de velocidad...

Final Fantasy Crystal Chronicles
GAMECUBE • 2003
Este spin-off ha contado con 6 juegos para diversas plataformas de Nintendo, empezando por GameCube, siguiendo por DS y terminando por Wii y WiiWare en 2009. Su enfoque está más próximo a los juegos de rol de acción, pero con el espíritu *FF*.



Final Fantasy: Unlimited With U
MÓVILES • 2002
Lanzado sólo para los móviles japoneses, se trató de un juego de rol ambientado en la serie de animación "FF Unlimited". Este mismo universo tuvo en 2003 un juego para PC.



Final Fantasy The Spirits Within
PELÍCULA • 2001
Alabados por las secuencias cinemáticas de sus juegos, Square también probó suerte en el cine con esta producción, realizada íntegramente por ordenador... aunque costó demasiado (140 millones de dólares) y solo recuperó 85, lo que supuso el fin de Square Pictures.





Theatrhythm Final Fantasy
3DS • 2012
Un juego musical que repasa los principales temas de la saga con la "típica" jugabilidad de "pulsa el botón o la pantalla en el momento justo". Se adaptó también a IOS.








STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Lidia Muñoz, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Bruno Sol, Ruth Caravaca, Sara Fargas.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf

playmania@axelspringer.es

Edita



Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 5/2014

Printed in Spain



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Publicación controlada por OJD

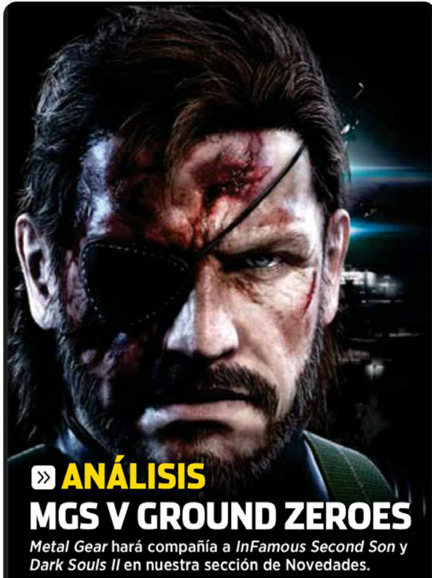


Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 14 DE MARZO

» ESPECIAL
15 Aniversario

Vamos a celebrar que cumplimos 15 años (estamos en plena flor de la vida) con un superconcurso cargado de regalos y muchas sorpresas. Estáis invitados a la fiesta. ¡No os la perdáis!



» ANÁLISIS
MGS V GROUND ZEROES

Metal Gear hará compañía a *InFamous Second Son* y *Dark Souls II* en nuestra sección de Novedades.



» REPORTAJE
LOS JUEGOS + DIFÍCILES

Los *Dark Souls* son difíciles, sí, pero en la historia de PlayStation nos hemos topado con algunos más que nos hicieron estrellar el mando contra la pared. Descúbrelos.



» GUÍA COMPLETA
CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

Te vamos a descubrir todos los secretos de esta apasionante y gigantesca aventura de la que te enamorarás al primer mordisco...

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

LAS MEJORES GUÍAS COMPLETAS EN FORMATO DIGITAL

Descarga en tu tablet, smartphone o PC /MAC las guías completas de los mejores juegos de PlayStation

Play Guías & trucos

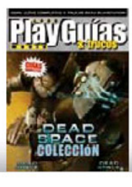
Guías completas desde 0,89 €

ESTE MES...









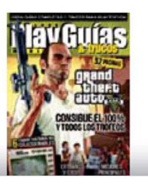


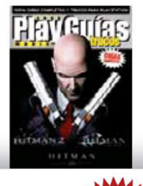


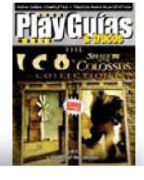




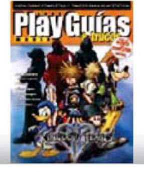


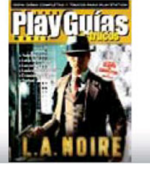








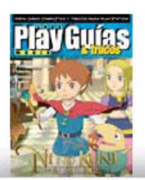


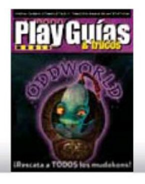




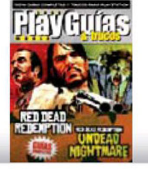






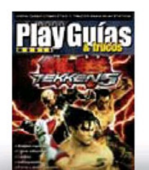






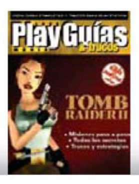


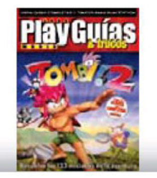










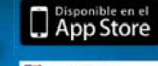




Guías disponibles

- Assassin's Creed
- Assassin's Creed III
- Assassin's Creed IV Black Flag
- Assassin's Creed Revelations
- Batman Arkham City
- Beyond: Dos Almas & Heavy Rain
- BioShock Infinite
- Burnout Paradise
- Call of Duty Black Ops II
- Call of Duty Modern Warfare III
- Castlevania Lords of Shadow
- Crash Bandicoot Colección
- Crisis Core Final Fantasy VII
- Darksiders II
- Dead Space Colección (1, 2 y 3)
- Devil May Cry Colección
- Dino Crisis Colección
- Diney Colección (Bichos, Toy Story 2, Atlantis)
- Driver
- Fear Effect Colección
- Final Fantasy VII
- Final Fantasy VIII
- Final Fantasy IX
- Final Fantasy X
- Final Fantasy X-2
- God of War Ascension
- God of War Chains of Olympus
- God of War Colección (1, 2 3)
- Gran Turismo 5
- Gran Turismo 6
- GTA III
- GTA IV Complete Edition
- GTA San Andreas
- GTA V
- GTA Vice City
- GTA Vice City Stories
- GTA Liberty City Stories
- Hitman HD Collection
- ICO & Shadow of the Colossus
- InFamous Colección (1 y 2)
- Jak & Daxter Colección (1, 2, 3)
- Kingdom Hearts
- Kingdom Hearts II
- L.A. Noire
- Legend of the Dragoon
- LEGO Batman 2
- Maximo Ghost to Glory
- Maximo vs Army of zin
- Medal of Honor Colección
- Metal Gear Rising
- Metal Gear Solid
- Metal Gear Solid 2
- Metal Gear Solid 3
- Metal Gear Solid 4
- Metal Gear Solid Colección: 1, 2, 3
- Mortal Kombat
- Ni no Kuni
- Oddworld Abe's Oddysee
- Prince of Persia (PS3)
- Prince of Persia Colección
- Ratchet&Clank Armados hasta los dientes
- Ratchet & Clank Colección
- Ratchet&Clank El Tamaño Importa
- Rayman 3
- Red Dead Redemption GOTY
- Resident Evil 4
- Resident Evil 5
- Resident Evil 6
- Resident Evil Code: Veronica X
- Silent Hill
- Silent Hill 2
- Silent Hill 3
- Silent Hill Collection: 1, 2, 3
- Silent Hill Homecoming
- Sly Raccoon
- Splinter Cell Trilogy
- Syphon Filter Logan's Shadow
- Tekken 5
- The Last of Us
- Tomb Raider (2013)
- Tomb Raider II
- Tomb Raider Chronicles
- Tombi 2
- Uncharted Colección (1, 2 y 3)
- Syphon Filter 3
- Vagrant Story
- ZOE HD Collection

Descarga GRATIS el App de Playmanía Guías & Trucos para iPad/iPhone
También disponible en Android descargando GRATIS el app de Pocketmags
Entra en www.pocketmags.com si deseas disfrutar de las guías en un PC o un Mac




LEGO
LA LEGO PELÍCULA
EL VIDEOJUEGO
PS3 PSVITA PS4
XBOX ONE XBOX 360 Wii U NINTENDO 3DS PC DVD
7
www.pegi.info
The LEGO Movie Videogame software © 2014 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations, and the Minifigure are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. © 2014 The LEGO Group. THE LEGO MOVIE © The LEGO Group & Warner Bros Entertainment Inc. Gandalf appears courtesy of New Line Productions Inc. The Hobbit: An Unexpected Journey, The Hobbit: The Desolation of Smaug, "The Hobbit: There and Back Again," Gandalf, The Hobbit, and the names of the characters, events, items and places therein, are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under the license to Warner Bros. Interactive Entertainment. Nintendo DS, Nintendo 3DS and WiiU are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" and "PSVITA" are both trademarks of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.
BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s14)
TT games
WB GAMES
¡Y DISFRUTA DE LA PELÍCULA EN LOS MEJORES CINES!

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3

Play mania

LIGHTNING RETURNS™
FINAL FANTASY® XIII

Todas las misiones • Arquetipos • Enemigos finales • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES MODO LIBRE:
Stick izquierdo: movimiento
Stick derecho: mover cámara
R1: atacar a los enemigos para conseguir ventaja.
R2 y L2: mantener pulsado para correr.
■: muestra el mapa de la zona.
●: saltar.
▲: abrir menú del juego.
Start: pausar el juego.
Select: activar / desactivar HUD del mini mapa.

CONTROLES DURANTE LOS COMBATES:
Stick izquierdo: movimiento
Stick derecho: mover cámara
Stick derecho pulsado: acercar/ alejar cámara
R1 y L1: cambiar de traje.
R2: Menú de estadísticas del enemigo.
■: Usar habilidad asignada.
▲: Usar habilidad asignada.
●: Usar habilidad asignada.
✖: Usar habilidad asignada.
Start: Pausar el combate / menú de objetos.



INFORMACIÓN BÁSICA

SISTEMA DE JUEGO

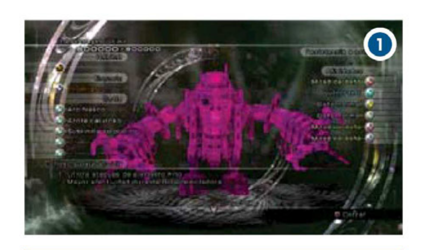
• **Cuestión de tiempo.** Para completar este *Final Fantasy* tendremos un tiempo limitado. Empezarás con 7 días y la meta es llegar hasta el día 14. Un día del juego corresponde a una hora de la vida real. Para aumentar el tiempo y poder llegar hasta el final verdadero, tendremos que ir completando misiones que serán más o menos según la dificultad elegida. Al poco de comenzarla aventura conseguiremos una habilidad que detendrá el tiempo unos minutos, pero para usarla tendremos que rellenar el indicador de PG derrotando enemigos. La cantidad máxima de PG será poca al comienzo y si la usamos tenemos que aprovecharla al máximo.

• **Llegar a tiempo a la cita.** Algunas misiones sólo se pueden realizar en ciertos días y a ciertas horas y cada vez que seamos derrotados en un combate perderemos una hora de tiempo de juego. De ocurrir esto, las horas que indicamos en la guía quedarían descuadradas y las misiones se irán quedando pendientes, o en el peor de los casos perderías la posibilidad de completarlas.

• **¿Cómo subo de nivel?** No existe un sistema de niveles como los de cualquier otro RPG. Para aumentar las estadísticas de tu personaje debes completar misiones de cualquier tipo, con lo que recibirás un aumento en ciertas estadísticas según la dificultad de la misión, por lo tanto, si quieres llegar a tener un personaje muy fuerte, no dudes en completar todas las misiones. ❶

NUEVA PARTIDA +

Sin nos llegásemos a quedar sin tiempo o cuando hayamos completado la aventura por primera vez, el juego ofrecerá la oportunidad de guardar la partida y volver a iniciarla desde el día 1 en la Nueva partida +.
Al volver a empezar esa partida, mantendremos las estadísticas, trajes, armas, accesorios, objetos... Todo menos las misiones que hayamos completado. Las estadísticas que se ganan al completar misiones se siguen ganando en la Nueva partida +, aunque las hayamos completado la primera vez, por lo tanto nuestro personaje seguirá haciéndose más fuerte. En el caso de conseguir un accesorio que ya teníamos de la partida anterior, éste mejorará a un modo plus y tendrá mejores estadísticas. También tendrás la capacidad de poder mejorar armas para aumentar sus estadísticas y hacerlas mucho más letales.







PRIMERA PARTIDA ¿DIFICULTAD FÁCIL O NORMAL?

Al completar el juego se desbloqueará la dificultad Difícil, que no desbloquea ningún trofeo, pero es un buen reto.

• **Fácil:** más fácil de lo habitual en anteriores entregas. Los enemigos tienen menos vida y son menos agresivos. La habilidad de congelar el tiempo sólo necesita un punto de PG para ser activada y la cantidad de PG que conseguimos al derrotar enemigos es mayor.

• **Normal:** un poco por encima de lo habitual. Donde realmente notaremos la diferencia es en los combates contra los jefes, llegando a estar muy por encima del modo Fácil y requiriendo una mayor preparación. La habilidad de congelar el tiempo también requiere un punto de PG, pero la cantidad que ganamos al derrotar enemigos es mínima y tendrás que acabar con muchos enemigos para poder activarla.

OJO: la guía está escrita para jugar en la dificultad Normal y por lo tanto también vale para la dificultad Fácil. Quede claro que los combates de los jefes pueden llegar a ser frustrantes en Normal, así que piénsatelo bien antes de elegir.

ENEMIGOS ÚLTIMOS

Tenemos la posibilidad de exterminar a todos los enemigos de un tipo para que no salgan de nuevo. Cuando hayas matado a un número determinado de un tipo aparecerá su Último ❶. Es el mismo enemigo, pero más peligroso. Al morir soltará un botín único en la zona donde hayas luchado: asegúrate de cogerlo o lo perderás para siempre. Ten en cuenta que según pasen los días los enemigos únicos serán mas difíciles, no es lo mismo luchar contra un Último el día 1 que el día 13 en la mazmorra secreta.

CONSEGUIR DINERO RÁPIDAMENTE

El mejor método es acabar con los Cactilion en las Dunas de la purgación ❷. Dependiendo de la dificultad en la que juegues conseguirás una cantidad u otra pero ningún otro enemigo te da más. El problema es que este tampoco es infinito y cuando salga el Último se te habrá acabado el chollo.

CONSEJOS GENERALES

• **Salva la partida** antes de luchar contra cualquier jefe o enemigo que creas que puede matarte. Haznos caso. Es mejor prevenir que lamentar.

• **Aprender las pautas de ataque de los enemigos** y el cuándo debes cubrirte es esencial para superar los combates. Si bien cada enemigo tiene uno o varios patrones distintos, sería conveniente que intentases aprender sus pautas de movimiento para saber qué ataque va a realizar y estar preparado para cubrirte.

• **Si lo tuyo no es la precisión,** puedes tener preparada la habilidad de cubrirte cuando veas que se prepara el enemigo y así recibirás menos daño. Si llegas a cubrirte en el momento exacto, el daño recibido será mínimo, el enemigo quedará aturdido y desbloquearás el trofeo “En buen momento”.

• **Inicia los combates siempre con ventaja.** Si golpeas a un enemigo con tu arma para iniciar el combate, el bicho empezará con un 10% de vida menos y si llegas a golpearle sin que te haya visto lo hará con un 25% de vida ❸.
Ese % por mínimo que sea viene bien, dado que los combates serán más fáciles y un poco menos arriesgados. Además si es el enemigo el que te llega a golpear a ti serás tú el que pierda un 5% de vida.

LA GUÍA PASO A PASO

A continuación te indicamos los pasos necesarios para completar todas las misiones principales del juego sin perder ni un solo minuto y conseguir así salvar Novus Partus.

COMIENZO

Tras las escenas iniciales te encontrarás en el **Gran palacio de Yusnaan**. Aún no ha comenzado la cuenta atrás de días, por lo tanto familiarízate con los menús y controles. Te enfrentarás a los primeros tres combates donde te enseñarán los elementos del HUD que ves en pantalla, cómo cambiar de traje y cómo cubrirte de los ataques.

Cuando acabes con los tres enemigos, sigue el camino por la puerta que viste abrirse en la escena, y al subir la siguiente escalera tendrás una tutorial sobre los objetos de curación. Sigue el camino por la planta de arriba y en el siguiente pasillo verás a un grupo de dos enemigos. Si decides luchar aprenderás a cambiar de objetivo durante los combates. Después de perseguir un poco más a Snow, podrás disfrutar de una escena con Lumina que finalizará con el enfrentamiento contra Zaltys, el primer jefe del juego.

ZALTYS ❶

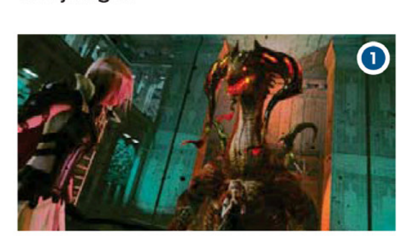
Vitalidad: ????
Debilidad: Electro
Tras el tutorial sobre el aturdimiento, usa todo lo que puedas las habilidades de electro y hielo para hacer que entre en aturdimiento y rápidamente activa el modo discronía. Usa el comando atacar para quitarle vida. Si llegas a golpearle la cabeza perderá defensa y le quitarás mucha más vida. Con activar de nuevo la discronía será suficiente para acabar con él en menos de un minuto y conseguirás 5 estrellas.

Tras el combate avanza por el pasillo hasta una puerta. Examínala y disfruta de varias escenas que culminarán con la llegada el Arca, la "base central" del grupo. Aquí te encontrarás con **Hope** que será tu ayudante y podrás **comprarle objetos pagando con PG**. De momento, abre los 4 cofres de la zona. Conseguirás un objeto, una nueva arma, escudo y ropa para crear un tercer arquetipo. Aprenderás a hacerlo en un tutorial ❷. Habla con Hope y seleccionamos todas las conversaciones. Ahora usa el **Archivo de contiendas** para luchar de nuevo contra Zaltys y ver otro tutorial. Tras derrotar al jefe se activará el tele transportador que usaremos para viajar a Luxerion y comenzar así con la salvación de Nova Chrysalia.

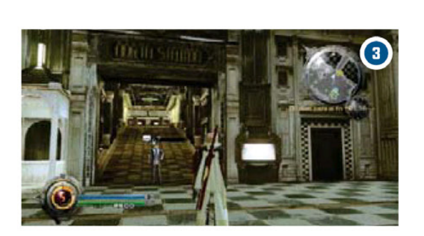
DÍA 1 (LUXERION 1ª PARTE)

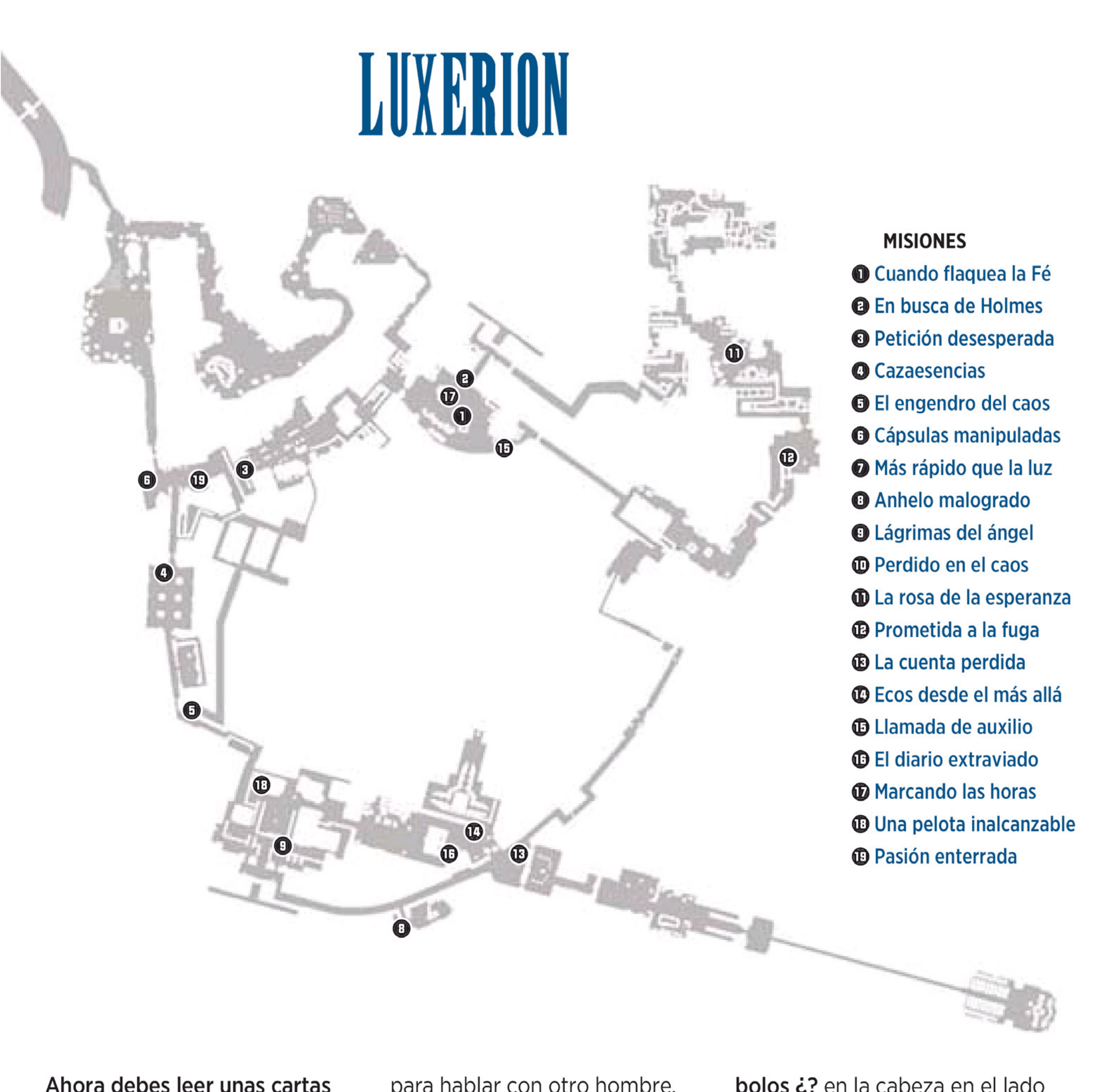
Misiones: El falso redentor, Cuando flaquea la fe, En busca de Holmes, Tras los herejes.

Tras la escena, acepta la misión principal **"Cuando flaquea la fe"**. Habla con un operario de la estación de trenes para aceptar la misión **"En busca de Holmes"** ❸ . Para completarla debes hablar con otro operario que encontrarás en el lado oeste de la plaza. Cuando hables con él te seguirá y debes reunirle con el primer operario.


❶


❷

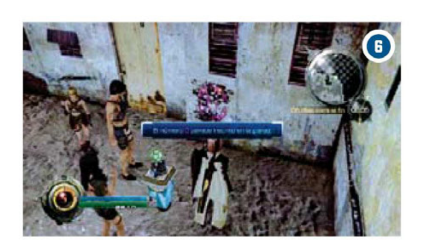

❸



Ahora debes leer unas cartas que verás en el suelo, a la derecha según miras la escena del crimen. Habla con el hombre de la tienda de armas, con el de la posada, con el que te dio la misión y luego sube la escalera del lado derecho de la plaza para hablar con otro hombre. Desde aquí salta al otro saliente y abre el cofre para conseguir el **Blasón de luchador** que deberías equiparte ya mismo. Habla con el guardia junto al cofre. Tras tanta charla aparecerá un **hombre con unos símbolos ¿?** en la cabeza en el lado izquierdo de la plaza y que saldrá huyendo. Habla con él para conseguir más información y vuelve a hablar con el hombre que te dio la misión para completarla. Conseguirás la **habilidad de detener el tiempo**. »







» **Si fuiste rápido en completar los pasos anteriores** tendrían que ser más o menos las **21:30**, pero tranquilo, que tienes tiempo libre hasta las 00:00.

Antes de que sean las 00:00 habla con la Chocolina para aceptar las primeras misiones del Tablón de los ruegos ❹. Puedes ir a la tienda de armas a mirar, comprar códices de enemigos a la Libraría junto a la posada u objetos de recuperación en la tienda de la estación. Podrías ir a la posada y dormir, pero **no te acostumbres**. Cuando tengas tiempo libre gástalo en derrotar enemigos para conseguir objetos de las misiones de la Chocolina, magias...

A las 00:00 aparecerán un grupo de enemigos donde antes hablaste con el hombre que huía de ti ❺. Si quieres completar la misión de forma correcta **debes seguirles sin que te vean** hasta la entrada del cementerio. Con nuestro método, el incorrecto, conseguirás magias importantes. Tu objetivo principal es **acabar con el que tiene una !** en la cabeza. Puedes acabar con él directamente o con todos sus guardias y conseguir objetos y la magias **AntiCoraza N1** y **AntiEscudo N1**. Para acabar con cualquiera de ellos usa Electro y cuando esté aturdido ejecuta sólo ataques físicos. Debes acabar con el que tiene la ! **antes de que sean las 5:00**.

Cuando derrotes al objetivo sal de la plaza por el lado oeste y ve por el callejón del norte. Al final encontrarás una cabina en la que está sonando el teléfono. Acércate para contestar a la llamada. Tras la escena **coge objetos para conseguir algunas medallas** que puedes vender en las tiendas. Ve a la tienda de Atavíos para comprar el traje de **Sinfonía de la noche** y cámbiatelo por el de Templanza.

Abre el mapa y cruza por la puerta que te lleva al Arrabal. Si no lo haces antes de las 6:00 se acabará el día, las puertas quedarán cerradas y no podrás avanzar en la misión principal. Tras salir, camina por la zona y acaba con todos los enemigos hasta que lleguen las 6:00 y finalice el día. Asegúrate de estar en la zona este del Arrabal.

Estarás en el Arca. Abre el cofre para conseguir un **traje, arma y escudo**. Habla con Hope, y como mínimo elige las conversaciones rojas para usar el transportador y volver a la ciudad.

DÍA 2 (LUXERION 2ª PARTE)

Misiones: En busca del código, Cazaesencias, Cápsulas manipuladas, Más rápido que la luz, Anhelo malogrado, Lágrimas del ángel, Perdido en el caos, El ritual de la diosa, Entre luces y sombras, La cuenta perdida.

Arquetipo 1
- **Equipo:** Sinfonía de la noche, Liberadora de almas, Juno Sospita, Blasón de luchador.
- **Magias:** Electro N1, Guardia N1, Atacar N2

Arquetipo 2
- **Equipo:** Musa oscura, Scramasax, Aspid gótico.
- **Magias:** Hielo N1, Guardia N1, Atacar N1, AntiCoraza N1.

Arquetipo 3
- **Equipo:** Hechicera, Luciferina, Britomartis.
- **Magias:** Hielo N1, Guardia ligera N1, Electro N1, AntiEscudo N1.

Al volver a la ciudad estarás en el punto donde acabó el día anterior. En el lado este verás a **Lumina**, acércate a ella y tras la escena conseguirás **uno de los 4 números** ❻ que te hacen falta para la misión principal.
Ve hacia la **puerta del sur** de la zona, está cerrada pero verás una escalera por la que pue-

des salir de la zona. Antes, abre el cofre a la derecha de la escalera para conseguir la magia **Electro+ N2** que deberías equiparle a tu primer arquetipo.

Al poco de avanzar llegarás a un callejón. Hay dos tiendas. El orfebre vende armas y escudos, pero algo caros y en la tienda de magias puedes sintetizar nuevas habilidades o mejorar las que tienes. Habla con Seger enfrente del orfebre y cómprale la **Concha de Shaolong Gui** por 600 g. Sigue el camino hasta la plaza principal y habla con la **Chocolina** para recibir nuevas misiones.

Sigue hacia el oeste y hacia el sur y avanza por un pequeño callejón que verás en el lado izquierdo. Llegarás a un recoveco que da al lago y en el que encontrarás el **segundo número** en una pared. Tras el vídeo, vuelve atrás y sigue hacia el sur, sube por la escalerilla que verás a la izquierda y abre el cofre que hay arriba para conseguir el accesorio **Pañuelo anudado** que deberías equiparte en el segundo arquetipo.

Sigue hacia el sur hasta subir unas largas escaleras, arriba encontrarás a una chica llorando. Habla con ella para aceptar la misión **"Petición desesperada"** y luego abre el cofre para conseguir **Divisa de mago** (equípala en el tercer arquetipo. **Ahora mismo tendrían que ser las 7:00 aproximadamente.**

Al subir la escalera ve a la izquierda, baja la escalera para llegar a la **zona de Atarazanas** y mira en el lateral para ver otro **número** de la misión principal. En el callejón de la derecha verás una seta azul, cógela para obtener un **Electroníscalo**.

Vuelve a la escalera de antes y sigue el camino hasta el fondo por el lado izquierdo. En una zona con columnas verás a un hombre con un sombrero de mago. Habla con él y págale los 2000 g para recibir una **Licencia de cazaesencias** y aceptar la misión **"Cazaesencias"**.

Sigue y antes de subir por las siguientes escaleras ve por un callejón de la izquierda. Aparecerá una chica con un sombrero verde que te ofrecerá la misión **"El engendro del caos"**. Sigue por el callejón hasta la **zona de Brote del caos**. Verás unas bolas moradas, **Esencias de almas**. Avanza con cuidado para que no te ataque el dragón y cuando tengas 1 Esencia entrégasela al mago de antes para completar la misión.

Deberían ser las 7:50. Vuelve al Núcleo residencial y espera a que sean las 8:00 para que aparezca un hombre con el que tienes que hablar para aceptar la misión **"Cápsulas manipuladas"**. Para completar esta misión tienes que abrir **3 cofres:** el primero está al lado del hombre, el segundo en la zona de la seta azul de antes y el tercero en la zona sur de la ciudad, siguiendo el camino de las escaleras por las que antes no seguimos. Al subir las escaleras ve hacia la derecha y sigue hasta el final. Examina el **cuarto número** de la misión principal, cerca de una cabina de teléfono. Luego date la vuelta y verás el tercer cofre de la misión de antes junto a un sofá blanco.

Abre el mapa y ve a la esquina del noreste de esta zona. Detrás de unas tiendas de alimentos verás un callejón, donde hay un cofre con la magia **Guardia N2**. Ahora tienes tiempo libre hasta las 10:00, a esa hora aparecerá una chica en la tienda de alimentos de la izquierda. Habla con ella para pagar 400 g por una **Raíz de mandrágora**. Vuelve a hablar con el hombre de la misión de los 3 cofres para completarla.

En esta misma zona verás a un niño corriendo. Habla con él para aceptar la misión **"Más rápido que la luz"**. Es muy fácil pero tiene varias posibles metas, al comenzar la carrera dirá cuál es la meta. Corre siempre por delante pero no le saques mucha distancia o se parará y asegúrate de llegar primero para completar la misión.

Vuelve corriendo al Distrito empresarial, habla con la chica de Emporio-Chocobo y entrégale los 3 objetos para recibir un objeto que debes entregar a la chica llorona. »

» **Deberían ser las 11:30**. Vuelve a la plaza de la estación del norte y busca por la zona a un hombre al que le debes dar 1.400 g para recibir la **Insignia del Bienhechor**. Abre el mapa y ve a la plaza de la Torre del reloj para abrir un cofre con un **Dije violeta**. Vuelve al mapa y ve al callejón que ves más al sur. En el cofre hay un **Cinto de carbono**, equípalo en el primer arquetipo.

A las 15:00 habla con el gato de la entrada para aceptar la misión **"Anhelo malogrado"**. Vuelve donde abriste el tercer cofre y **a las 16:00** habla con una niña de la boina azul. Entrégale 10 g para obtener unas **Lágrimas del ángel** y aceptar la misión **"Lágrimas del ángel"**.

A las 21:00 debes estar junto a la Chocolina de la estación norte. Aparecerá una chica y al hablar con ella iniciarás la misión **"Perdido en el caos"**. Ve a la tienda del orfebre. Delante hay unas cajas y sobre ellas está el muñeco **Rubí de peluche verde.** Llévaselo a la niña.

Tendrás tiempo libre hasta las 00:00 y a esa hora debes estar en la cabina de teléfono de la misión principal. Cuando se active la cabina descuelga el teléfono y **pon el código que conseguiste**. Entra por la puerta de la derecha y avanza abriendo dos cofres que contienen un **Collar del vacío** y un **Broche de zirconio**. Llegarás a un cementerio. Tras el vídeo, vuelve al **Arrabal**.

En la zona de las tiendas verás a un hombre sentado con unos ¿? en la cabeza. **Dale dos Pelusas de gamusino** para recibir un **Extracto del firmamento**. Vuelve a la calle del orfebre desde el lado de la estación norte, no desde la puerta del lado sur. Al poco, y si el record marca **más de la 1:00**, verás **una escena con un "niño-gato"** y unos gatos te perseguirán. Corre hacia atrás, sube la escalera y déjate caer por la izquierda para llegar donde estaba el "niño-gato". Habla con él antes de que lleguen los gatos para completar la misión.

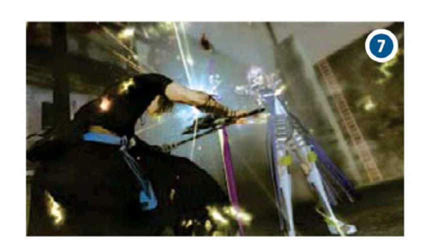
En una tienda cercana verás un cofre con la habilidad **Golpe fulmíneo N2** (equípala en el primer arquetipo) y en otra tienda unas cajas. Rómpelas para encontrar una **Estilográfica**. Sube al punto desde el que acabas de saltar y abre el cofre de la plataforma para obtener un **Aro de hechicero**.

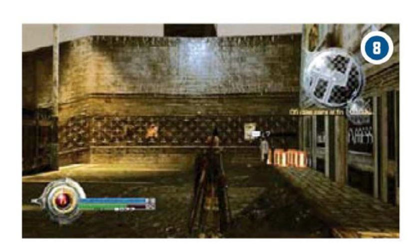
Vuelve al Arrabal y compra pociones. Ve al punto de la misión principal y acaba con el guardia de la puerta para pasar. Tras la siguiente conversación, persigue al objetivo. Al pasar la primera zona déjate caer y mira a tu izquierda para encontrar en un callejón el accesorio **Rosa protectora**. Vuelve a subir y salta al siguiente edificio. Déjate caer para entrar en el callejón tapado por una camioneta y coge de un cofre el arma **Hacha del creyente** (equípala en el tercer arquetipo). Sube y sigue tu camino hasta encontrarte con el objetivo. **Guarda la partida.**

NOEL 7

Vitalidad: 320.000
Debilidad: Ataques físicos, Hielo y Electro.

No inicies el combate con la Discronía. Lanza AntiEscudo y AntiCoraza y usa tus magias Electro para aturdirle. Rápidamente activa la Discronía y ataca con Golpe fulmíneo N2 hasta gastar el indicador. Luego usa Golpe fulmíneo N2 hasta gastar la barra de BT. Activa la Discronía y repite la operación. Deberías haberle quitado 1/4 de la barra. Cuando haya perdido la mitad se mantendrá en el aire y te lanzará 3 ataques. Asegúrate de cubrirte: hacen mucho daño. Al poco se lanzará a si mismo unos cuantos hechizos de mejora y el combate será más violento y caótico. No parará hasta que le derrotes.
Desde ese momento debes centrarte en que entre en Discronía. Usa tus magias de Electro y cuando esté arrodillado atácale con Golpe fulmíneo N2 para romperle la defensa y hacerle más daño. Repite la operación hasta matarle y procura que tu vida no baje de 1.000. Si bloqueas algún ataque para que entre en Discronía será mucho más rápido, pero si fallas recibirás mucho daño y podrías sufrir estados alterados.







Tras el combate, gasta todos tus PG en congelar el tiempo. Coge el arma **Cazasombras** del suelo, equípala en el segundo Arquetipo y vuelve al distrito Noreste. Enfrente del hombre que te dio el objeto para el niño gato verás a **un niño junto a una madre**, habla con él para aceptar la misión **"La rosa de la esperanza"**. Ve hacia la salida del sur del distrito. Junto a una rampa verás a un **borracho.** Habla con él para aceptar la misión **"Prometida a la fuga"**.

Ve al símbolo de la misión principal y habla con la chica que te indican para aceptar la misión **"La cuenta perdida"**. En la plaza que está más cerca,habla con un **soldado con ¿?** para aceptar la misión **"Ecos desde el más allá"**. Ahora ve a los callejones donde encontraste la seta azul. Verás a un hombre junto a unas cajas **8**. Rómpelas para encontrar la **Cuenta irisada**. Vuelve a la chica de la misión principal para entregárselo y seguirla. Coge el objeto **Prueba de coraje** de la derecha y avanza hasta una puerta cerrada por la hora. Tienes que abrir la puerta de madera de la derecha. Luego sigue todo recto hasta entrar en la **catedral** del fondo. Habrás finalizado la misión principal.

Antes de que acabe el día, acércate lo más posible a la estación norte para que al día siguiente aparezcas allí. En el Arca, asegúrate de abrir un cofre con el **Don divino Lázaro+**.

DÍA 3 (LUXERION 3ª PARTE Y YUSNAAN 1ª PARTE)

Misiones: Llamada de auxilio, El diario extraviado, Marcando las horas, Una pelota inalcanzable, Pasión enterrada, Ensayo y error, Melodías del pasado, Infancia truncada, El pesar de la diva, ¿Libre albedrío?, Un snow diferente, Las lágrimas del ángel, A la moda, La gran incursión, A la moda, Licores artificiales, Cohetes a granel, Pesadilla en los fogones, Una actriz de armas tomar, Safari letal, Juego letal, La rosa de la esperanza, Prometida a la fuga, El engendro del caos.

Arquetipo 1

- **Equipo:** Sinfonía de la noche Liberadora de almas, Juno Sospita, Blasón de luchador, Cinto de carbono.
- **Magias:** Electro+ N2, Guardia N1, Atacar N2, Golpe fulmíneo N2

Arquetipo 2

- **Equipo:** Musa oscura, Cazasombras, Aspid gótico, Pañuelo anudado.
- **Magias:** Hielo N1, Guardia N1, Atacar N1, AntiCoraza N1.

Arquetipo 3

- **Equipo:** Hechicera, Hacha del creyente, Britomartis, Divisa de mago.
- **Magias:** Hielo N1, Guardia ligera N1, Electro N1, AntiEscudo N1.

Al comenzar, habla con la Chocolina para aceptar nuevas misiones. Ve a la derecha y descuelga el teléfono de la cabina para recibir la misión **"Llama de auxilio"**. También **habla con una chica que tiene ¿?** para conseguir información sobre el **fantasma 9**. En la plaza de la Torre del reloj habla con un hombre sentado en una mesa para conseguir la misión **"El diario extraviado"**.

Abre el mapa y ve hacia el oeste. Enfrente de la tienda de ropa hay un **hombre con unas ¿? en la cabeza** que te dará información de la misión del **fantasma**. Vuelve a la plaza del hombre de la misión de los 3 cofres y habla con la chica de la ¿? en la cabeza que te dará más información sobre el **fantasma**. Vuelve a la zona de la Chica-Chocobito y habla con la chica de enfrente para actualizar la misión del diario. »

» **El siguiente paso será ir a ciertas cabinas** de la ciudad para recibir más llamadas de la misión con la que empezó este día. **Sus localizaciones son:** entrada del cementerio, estación de trenes sur y en la parte superior de la zona del niño-gato debemos hablar con el hombre que está junto a la cabina.

Desde aquí corre hacia la plaza de la estación norte, espera a que sean las **8:45** y habla con una chica para aceptar la misión **"Marcando las horas"**. En esta misión debes examinar **13 relojes** que están repartidos por toda la ciudad. Como es un largo recorrido es recomendable gastar los PG para parar el tiempo y examinarlos antes de las **10:30**. **El número y la localización de los relojes son:** 2 en la plaza de la Chocolina, 2 dentro de la estación norte, 1 en la zona de restaurantes, 1 junto a la cabina del cementerio, 1 enfrente de la Chocolina, 1 en la plaza del hombre de los tres cofres, 1 en el callejón de la seta azul, 1 enfrente de la estación sur, el gran reloj de la zona sur, 1 junto a la garita del guardia en la entrada del camino hacia la catedral, 1 en la zona del hombre de la última cabina de antes. Cuando los hayas examinado no los vayas a entregar todavía.

Los siguientes pasos debes hacerlos antes de las 11:00. En caso de que se aproxime esa hora y no te haya dado tiempo a completarlo, congela el tiempo.

Vuelve a la zona de la estación sur. En la plaza verás a un niño con el que puedes hablar para aceptar la misión **"Una pelota inalcanzable"**. Sube a la plataforma para coger la pelota y entrégasela para conseguir el **Obsequio de Talbot**. En la plaza del hombre de los 3 cofres debes hablar con un hombre para aceptar la misión **"Pasión enterrada"**. Ahora sí, vuelve a hablar con la mujer de la misión de los relojes para completarla y finalmente usa el tren para ir a Yusnaan. **La hora de llegada tendría que ser las 11:15**.

Al salir de la estación recibirás una habilidad de PG con la que podrás teleportarte entre los puntos que hayas desbloqueado. Habla con el **Chocolina** fuera de la estación para aceptar las misiones. Camina un poco hacia delante para abrir un cofre que contiene la habilidad **Golpe circular N2** y abre el mapa.

Debes ir al coliseo, en el lado oeste de la ciudad. Habla con la mujer a la izquierda de la entrada para aceptar la misión **"Ensayo y error"**. En esta misión la alquimista te dará un objeto que debes usar cuando tengas un estado alterado durante un combate. Al hacerlo vuelve a hablar con ella y **te seguirá dando objetos** para usar hasta que finalmente termines la misión. **Esta misión durante el resto del juego.** Mira detrás de un árbol para ver un cofre con **Antimagia N2.**

Avanza y al bajar por una rampa habla con el niño músico de la caja para aceptar la misión **"Melodías del pasado"**. Debes abrir **tres cofres:** uno está en un callejón a la izquierda de la estación del tren, otro en la parte trasera de la jaula del coliseo y el último a la derecha de la estatua de Cactilo, junto al niño. Tras abrirlos, habla con él. Déjate caer por un lateral de la rampa para ver un cofre con el **Códice de la guardia de Corps**.

Sigue el camino por la ciudad sin hablar con nadie. Verás un puesto y un niño que tiene un chocobo en el hombro. Acércate a él, espera a que te robe 200 g y habla con él para que te los devuelva. Regresa y sube la gran rampa junto al Cactilo. Según subes verás a un hombre con un sombrero de copa. Habla con él para aceptar la misión "Infancia truncada". Tienes tiempo hasta las **14:00**. Entre los puestos de la izquierda verás a un enemigo. Derrótale para obtener una **Muestra de algalia**. Encima de otros puestos verás cofres con el **Códice de flan ordenanza** y una **Insignia de lobo**.

Vuelve al camino del sur y habla con la chica junto al piano para aceptar la misión **"El pesar de la diva"**. Verás como una persona con antifaz empieza a correr por la izquierda del escenario pasando por delante del puesto de los guardias. Corre tras él para hablar y actualizar la misión. »

YUSNAAN

MISIONES

1. Ensayo y error
2. Melodías del pasado
3. Infancia truncada
4. El pesar de una diva
5. Libre albedrío?
6. A la moda
7. Licores artificiales
8. Cohetes a granel
9. Pesadilla en los fogones
10. Una actriz de armas tomar
11. Safari letal
12. Juego fatal
13. Amistad emplumada
14. Una cita de ensueño
15. El regalo perfecto
16. Nunca cruces la línea

» **Sigue al sur y habla con los videntes** (junto al chico del chocobo) para aceptar la misión **"¿Libre albedrío?"**. Ve por el callejón de la derecha para coger de un cofre una **Hebilla de cristal** y revisa el póster para conseguir un **Número de teléfono**. Sigue hacia el sur y sube las largas escaleras para llegar a una puerta por la que no podrás, pasar tras hablar con el hombre de las ¿?. Vuelve y habla con el hombre vestido de rosa y cargado de instrumentos y págale 2.000 g por un **Pase del Tour d'Extranjis**. Deberían ser las **14:00.** Vuelve a los videntes y deja que el chico del chocobo te robe. Habla con el hombre del sombrero de copa para terminar la misión.

Dirígete a la estación de trenes y abre el mapa. Verás **6 símbolos** que representan las zonas de restaurantes. Ve a la que está más a la derecha y sube a la planta de arriba para hablar con el dueño y actualizar la misión del borracho de Luxerion. Baja y salta a los toldos para llegar a un cofre que podrás abrir usando 6 PG y que tiene un **Colgante cohete**. Vuelve en tren a Luxerion y en la estación sur **espera a que sean las 16:00** para hablar con la niña de la boina azul. Entrégale 50 g para actualizar la misión "Las lágrimas del ángel".

Vuelve a Yusnaan. Debes ir al ! de la misión principal entre las 18:00 y las 19:00. Antes de llegar, verás un grupo de enemigos. Elimínalos para conseguir la **Cartera con partituras** que debes dar al grupo de música. Sigue hasta encontrar un cofre con un **Brazal de gigante** y habla con el hombre para iniciar la misión.

Avanza hasta la parte más alta del centro. Tras el vídeo mira abajo a la izquierda y verás un cofre que podrás abrir con 2 PG y que contiene un **Pendiente de esgrimista**. Sigue el camino y antes de subir la siguiente escalera mira a la derecha para ver en el suelo un **Reloj de bronce**. Más adelante verás a dos hombres, uno te **venderá pociones**.

Al avanzar por la zona exterior verás arriba unas plataformas, sube a la primera para abrir un cofre con un **Corbatín de soldado**. Sigue y...

CÍCLOPE (10)

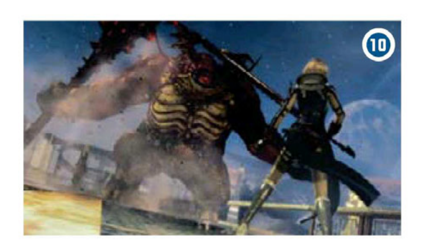
Vitalidad: 450.000
Debilidad: Bloquear sus ataques en el momento exacto.
Sus ataques son fáciles de bloquear. Sale el mensaje de aviso y la cámara le enfocará directamente. En el peor de los casos no dejes que tu vida baje de 1.000 y no habrá problemas. Aturdirle es bastante complicado si no es realizando un bloqueo perfecto. Si llegas a conseguirlo, activa rápidamente la Discronía y morirá antes de que se vacíe el contador. Aunque es un jefe fácil, si te ves en peligro no dudes en usar magias que le bajen las estadísticas.

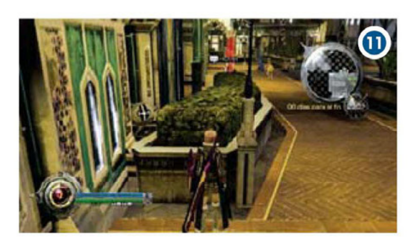
Tras el combate te encontrarás en una nueva zona. Avanza hasta el extremo para encontrar una **Acreditación** entre unos esqueletos y sigue hasta usarla para abrir una puerta. Crúzala y coge una **Llama del desierto** del suelo. En el cofre encontrarás el **Juramento de los mercaderes**. Sigue el camino hasta salir a la calle de la ciudad y ve hasta la puerta del sur para abrirla usando el ID.

Al entrar ve al fondo a la derecha para hablar con una chica que hace malabares y aceptar la misión "A la moda". Para completarla fácilmente lo mejor es **ir a las tres tiendas de complementos** de la ciudad durante los siguientes pasos y comprar todo lo que veas. Más adelante volverás aquí y será el momento de dárselos para completarla.

Ve al punto de la misión principal para tener una conversación con un hombre. A la derecha verás un hueco entre dos edificios por el que debes saltar para abrir un cofre con unos **Pendientes diablescos** que debería equipar en Arquetipo 1 y el **Blasón de luchador** que le quitas se lo pones al Arquetipo 2. Habla con el otro hombre que te indican para conseguir la **Nota del capataz** y abre el cofre bajo la zona central con una **Horquilla de corindón**.

Ahora se inicia el momento más crítico del día. Lucha cada vez que veas un enemigo para rellenar la barra de PG y congelarla si el tiempo se te echa encima.







Ve a la estatua del Cactilo y habla con el hombre de los fuegos artificiales para conseguir 3/10. Habla con Chocobella antes del coliseo para conseguir el 4/10, con otro hombre en el coliseo para conseguir 7/10 y con otro cerca del tren para conseguir 9/10. Termina Chocobella cerca de los restaurantes (10/10).

Habla con otro hombre cerca del del sombrero de copa para aceptar **"Licores artificiales"**. Ve al bar de la planta de arriba, compra una **Botella de Licor de Baco** y entrégaselo para conseguir 14/10. Habla con Chocobella enfrente de la posada (15/10) y con el hombre del túnel que conecta con el coliseo para aceptar **"Cohetes a granel"**. Mata al enemigo en el túnel y vuelve a hablar con el hombre para completarla y conseguir 22/10.

Vuelve a la zona sur de los restaurantes y habla con un cocinero. Prueba su plato y acepta la misión **"Pesadilla en los fogones"**. Vuelve al bar de arriba y habla con el experto gastronómico. Deberás comer un plato de los 6 restaurantes de la zona norte. Luego vuelve a hablar con el experto y entrégale la Algalia. Vuelve a hablar con el hombre de la misión y con el experto.

Ahora deberían ser las 23:00 más o menos. Vuelve a la zona sur, entrega los fuegos artificiales y habla con el director.

Vuelve a salir de la zona sur y al bajar las escaleras mira a la izquierda de la posada para ver un cofre con un **Lapislázuli** ⓫. El siguiente objetivo de la misión principal es ir al coliseo para iniciar la misión **"Una actriz de armas tomar"** y completar tres rondas especiales para conseguir el traje **Garbo nocturno**. Equípalo en el Arquetipo 3 junto con la mejor habilidad de Aero que tengas. De momento la misión principal queda parada: tienes otras misiones pendientes.

Ve a hablar con el hombre del tour de la montaña para aceptar la misión **"Safari letal"**, en la que tendrás que acabar con Gamusinos para conseguir **30 Divisas del Safari Letal** y hacerlo antes de que sean las 2:00. Al entregarlas conseguirás la **Entrada del Juego fatal**.

Corre hacia el sur de la zona para encontrarte con el hombre que te acaban de decir para iniciar la misión **"Juego fatal"**, pero sólo si aún no son las 2:00. Tienes un máximo de 4 horas para conseguir **30 marcas del Juego fatal** que se consiguen al matar cualquier enemigo. Toda esta zona está en caos, los enemigos tendrán más vida y serán más peligrosos pero ganarás más PG.

Empieza parando el tiempo para no dejar pasar horas. Céntrate en matar **enemigos pequeños** como Gremlins o Gamusinos y evita luchar contra Anubis. Debes terminar con **al menos 3 PG** para usar la habilidad de teleporte y volver a Luxerion. Como ya no quedan combates, no dudes en congelar el tiempo todo lo que haga falta para que te dé tiempo de hacer todo.

Empieza por salir de la estación y habla con el fantasma en la zona del crimen del comienzo del juego. Luego habla con ella en la Torre del reloj y finalmente en la parte final del cementerio para completar la misión y conseguir una **Rosa de las ánimas**.

Ahora ve al Arrabal. Al bajar la segunda rampa verás a un hombre fuera de una chabola ⓬. Habla con él y selecciona la conversación del viejo diario para conseguir la **Carta de Reddick**. Ve a la zona principal y entrega la Rosa de las ánimas al niño para completar la misión **"La rosa de la esperanza"**. »

» **En el punto donde conseguiste el primer número** de la misión principal encontrarás a una chica con la que debes hablar para completar **"Llamada de auxilio"**. Habla con el borracho y luego ve a la entrada norte del cementerio para ver otra escena y completar **"Prometida a la fuga"**.

A estas alturas ya deberías poder con el dragón del Bulevar para completar la misión **"El engendro del caos"** (13). Compra unas cuantas pociones y usa todas las magias de Electro que puedas y Piro N3 para aturdirlo. Activa Discronía y acribíllale con Golpe fulmíneo N2. Te queden o no PG el método a seguir es el mismo. Es un enemigo lento y sus ataques son fáciles de esquivar pero muy dañinos si te alcanzan, así que no intentes bloquearlos. Cuando acabes con él conseguirás un **Colmillo de dragón** que le debes entregar a la chica para completar la misión.

El último paso es ir hacia la estación del sur y viajar a las Marcas salvajes antes de que acabe el día. Ya en el Arca, abre un cofre para conseguir los trajes de **Mago blanco** y **Mago negro**. Cuando estés listo usa de nuevo el Teleportador y elige Lugar de origen como destino.

DÍA 4 (MARCAS SALVAJES 1ª PARTE, LUXERION 3ª PARTE Y YUSNAAN 2ª PARTE)

Misiones: El Ángel de Valhalla, El Ángel convaleciente, El jinete y su montura, Padre e hija, Madre e hija, Ovejas a la fuga, Receta del pasado, Caza menor, Plantas curativas, Remedio canino, Pasión enterrada, El pesar de la diva, Las lagrimas del ángel, El diario extraviado, Medicina milagrosa, El desafío del líder, El Grial de Valhalla, Aguardando el final, Punto omega, La soledad del Patrón.

Arquetipo 1

- **Equipo:** Sinfonía de la noche, Liberadora de almas, Uno Sospita, Pendientes diablescos, Cinto de carbono
- **Magias:** Electro+ N2, Guardia N1,Atacar N2, Golpe fulmíneo N2

Arquetipo 2

- **Equipo:** Musa oscura, Cazasombras, Aspid gótico, Blasón de luchador
- **Magias:** Hielo N1, Guardia N1, Atacar N1, AntiCoraza N1.

Arquetipo 3

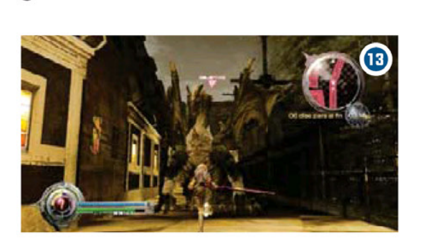
- **Equipo:** Garbo nocturno, Hacha del creyente, Britomartis, Divisa de mago.
- **Magias:** Piro+ N3, Guardia ligera N1, Aero+ N1, AntiEscudo N1

NOTA IMPORTANTE. En este mapa Encontrarás plantas y champiñones que debes ir cogiendo para varias misiones. Los tipos cambian dependiendo de si es de día o de noche pero te harán falta de los dos tipos: coge todos los que veas o perderás muchas horas (14).

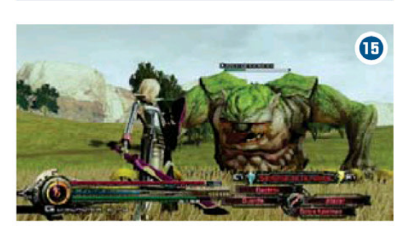
Avanza por la estación y habla con la Chocolina para aceptar las misiones. Al salir ve al punto indicado en el mapa para hablar con el **Dr. Gysahl**. Luego habla con Libraría y compra todas las **Semillas de verdura** que puedas. Habla con el hombre del chaleco naranja para actualizar la misión y compra pociones. Al salir del campamento verás una **Enseña mágica**. Ve al punto que se indica más al norte y prepárate...

COMECHOCOBOS (15)

Vitalidad: 80.000
Debilidad:
Todo menos Hielo y Piro
Lo más importante es gastar como mucho 1 discronía. No es complicado, sólo ataca cuerpo a cuerpo. Acribíllalo con magias para aturdirlo. Usa Antiescudo y activa discronía para quitarle toda la vida que puedas. Y repite, pero sin activar la discronía.

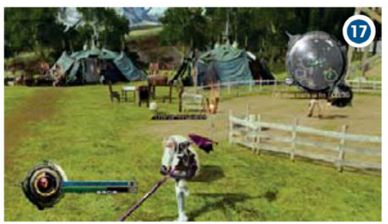






MARCAS SALVAJES





Vuelve al poblado y habla con el doctor para aceptar la misión **"El jinete y su montura"**. Alimenta al Chocobo con la verdura y habla con los aldeanos para conseguir otra. Dásela. Habla con el jinete de Chocobo fuera del poblado para obtener un **Chocoborius** 16 y dáselo también al Chocobo. Habla con la chica de la huerta para aceptar la misión **"Padre e hija"**.

Vuelve a la estación y antes de llegar habla con una chica llamada Brella junto a las vallas para aceptar la misión **"Madre e hija"**. Desde aquí viaja al sur para llegar al **campamento Arya**. Habla con el pastor para aceptar la misión **"Ovejas a la fuga"**. En esta misión debes atacar a tres ovejas descarriadas 17 con la espada para hacer que entren en el redil. Habla con el chef del campamento para aceptar la misión **"Receta del pasado"**. »

MISIONES

1 El jinete y su montura
2 Padre e hija
3 Madre e hija
4 Ovejas a la fuga
5 Receta del pasado
6 Caza menor
7 Plantas curativas
8 Remedio canino
9 Medicina milagrosa
10 El desafío del líder
11 El Grial de Valhalla
12 Aguardando el final
13 Punto omega
14 Pastor chocobo
15 Piedad para un maldito
16 Queremos paz, kupó!
17 Moguris extraviados
18 Tendiendo puentes
19 Expediente oveja
20 La marca de las Marcas
21 Mis hermanos chocobos
22 Lazos de sangre

» **Dirígete al Bosque de Jagd.** Habla con el jinete de Chocobo de la entrada sur para aceptar la misión **"Caza menor"**. Si mataste Gelatinas la podrás completar. Vuelve al primer poblado y dale los dos alimentos al **Chocobo** para que se recupere y puedas montar en él para ir más rápido.

Pon de nuevo rumbo hacia el Bosque de Jagd y ve hacia el punto de la misión principal. Al avanzar por el bosque verás un hombre con unas gafas rosas antes de llegar a un árbol por el que debes cruzar. Habla con él y sigue el camino para encontrar un **saco de fertilizante junto a una pala** 18 y llévaselo para conseguir información sobre el padre de la misión **"Padre e hija"**. De momento no vuelvas a entregarla y sigue hasta el campamento. Al entrar ve a la derecha para hablar con una chica en el corral de chocobos y aceptar la misión **"Plantas curativas"**.

Sal del poblado por el lado contrario y al caer encontrarás otro **saco de abono**. Ve hacia el este hasta la primera zona del bosque y junto a unas vallas encontrarás otro **saco**. Desde aquí ve por el camino hacia el sur y encontrarás otro **saco** más a la izquierda. Regresa al primer poblado y habla con la chica de la huerta para completar la misión. Vuelve a hablarla para que te deje usar su huerta. Excava en la tierra para **usar el abono y las semillas** que compraste para que en 6 horas salgan cuatro plantas.

Abre el mapa y pon rumbo hacia la Estepa del anacoreta en la parte norte. Habla con la chica que está junto a un perro y acepta la misión **"Remedio canino"**. Detrás de las tiendas hay un cofre con un **Marco anticuado.**

Debería ser la 13:00. Coge el tren a Luxerion y habla con el hombre de la misión **"Pasión enterrada"** para actualizarla y luego coge el tren a Yusnaan. Habla con el grupo de música para completar **"El pesar de la diva"** y con los videntes. Vuelve a la estación norte para hablar con una señora que te venderá las 2 **Llamas del desierto** que te faltan. Entrégaselas a los videntes. Vuelve al restaurante más alto y entrégale a la chica la Carta de Reddick para conseguir el **diario de Ranulf**. Elige no leerlo.

Vuelve a Luxerion, la hora de llegada perfecta sería las 18:15. Habla con la niña de la misión **"Las lágrimas del ángel"** y paga 300 g para actualizarla. Habla con el hombre de **"El diario extraviado"** para entregarlo.

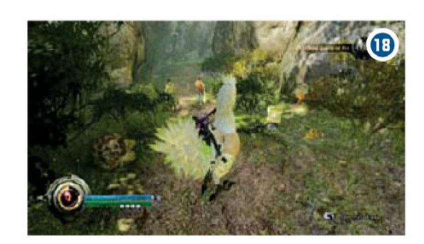
Vuelve a Marcas salvajes. Tiene que hacer todo lo que te indicamos ahora antes de la 1:00, momento en que deberás tener 3 PG para teleportarte a Yusnaan. Aprovecha que es de noche para recolectar **Brotes del ocaso** y **Setas iridiscentes**. Cuando tengas lo necesario para **"Remedio canino"** ve a completarla y habla con el anciano para que te deje plantar semillas en su huerta.

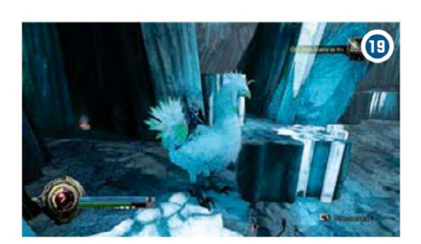
Ve a la estación y habla con la chica para completar **"Madre e hija"**. En el poblado central habla con Trece para completar "**Remedio canino"** y coge las **plantas de la huerta** que ya han germinado para dárselas al Chocobo junto al **Ungüento canino**. Así podrá volar.

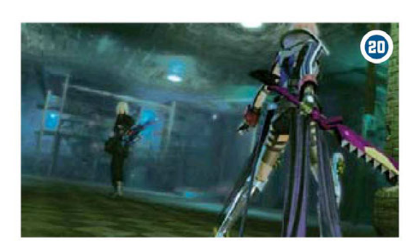
Vuelve a Jadge y habla con Cardesia. Entrégale las setas para conseguir un **Chocoborius** y acepta **"Medicina milagrosa"**. Habla con el líder de Jadge y acepta "El desafío del líder". Entrégale las **3 costillas de simio** que deberías tener. Vuelve a hablarle. Ve a la parte norte del campamento y vuela con el Chocobo hasta una nueva zona. Busca a **Yu Jin Xiang** y derrótale para conseguir el **Chip PMA** y completar la misión.

Vuelve a la montaña y sigue el camino de la izquierda. Sobre un árbol verás un cofre con el accesorio **Rosa despojadora**. Cuando llegues a la zona del bosque examina la zona que brilla para conseguir que el Chocobo coma Flores de Yuul y vuelve al campamento para hablar con Nadia y completar **"Plantas curativas"**.

Vuelve a la montaña y sigue el camino de la derecha. Sube por el árbol y salta a la roca para abrir un cofre con el **Turbante de mago**. A la derecha verás un hoyo: excava para conseguir un **Topo del risco**. Sigue el camino por la montaña hasta un cruce, y a la derecha verás otro **Topo**.







Ve a la izquierda y sigue hasta encontrar 4 más y un **Hongo de Crimm** cerca de un cofre ⓳ con el accesorio **Brazalete tempestuoso** tras pasar un desvío. Vuelve al desvío y sigue el camino hacia el norte para salir de la montaña. Si miras a la izquierda verás una roca con un cofre que contiene el accesorio **Brazalete torrencial**. Si saltas a por él tendrás que dar toda la vuelta y perderías mucho tiempo.

Como tienes el Hongo de Crimm puedes completar la misión **"Medicina milagrosa"**. Si te falta alguna seta recuerda ir a buscarlos a la hora que corresponda. Vuelve al primer cruce de la montaña y ve a la izquierda para llegar a Poltae. Al entrar sube la escalera y ve hasta el final para abrir un cofre con la habilidad **Aero+ N2**. Vuelve a la entrada y habla con el jinete de Chocobo para aceptar la misión **"El Grial de Valhalla"**. Sigue por la calle y mira en la entrada de un edificio de la derecha para encontrar en el suelo el **Códice prohibido**. Sigue por la rampa para llegar al camino indicado e iniciar la misión **"Aguardando el final"**. Usa el Chocobo volar de un saliente a otro hasta completarla. Ve a la derecha para coger de un cofre el accesorio **Rosario de monje**.

Vuelve al Campamento base y habla con el investigador de lo alto para aceptar la misión **"Punto omega"**. Debes activar **4 terminales** que están repartidos por la Estepa de anacoreta: tres en la zona sur y el cuarto en la norte. Cuando los hayas examinado todos, ve al **Barco siniestrado**, y encontrarás un cofre con el **Giroscopio averiado**. Sube la escalera y entra en el barco para activar la misión principal tras el vídeo. Ahora sí, ve a entregar la misión anterior y luego vuela con el Chocobo a la roca más cercana para abrir un cofre con **Hielo+ N2**, el cual debes equiparte.

Ya debe ser cerca de la 1:00. Si no tienes 3 PG date prisa en conseguirlos y usa el viaje rápido para ir a Yusnaan. En la zona del sur entrega a la malabarista todos los ornamentos que ya debiste comprar. Después habla con el director del espectáculo **llevando el traje Garbo nocturno** para iniciar la misión. Tras el vídeo estarás en la parte **sur** de la ciudad. Coge la **Pieza de estatua** que ves en el suelo y ve al este para abrir un cofre con el accesorio **Rosa salvaje**. Sigue el camino para entrar en el Templo.

El templo es fácil de completar. En algunas salas tendrás que pulsar unos interruptores. En el recorrido encontrarás cofres con **Golpe ardiente N2**, **Guardia Firme N2, Collar térmico**, **Libro de anhelos** y el **Colgante de Serah** con el que abrirás la puerta que lleva al jefe. Equípate con las mejores habilidades de Piro que tengas, una en cada Arquetipo.

SNOW VILLIERS ⓴

Vitalidad: 400.000
Debilidades: Piro

Si has hecho todas las misiones que te hemos indicado, este combate no te resultará complicado. Céntrate en usar AntiEscudo y todo el Piro que puedas para aturdirlo rápido. Activa la Discronía y sigue usando tu habilidad más potente de Piro, luego gasta la barra otra vez usando AntiEscudo y Piro de nuevo. Así hasta derrotarle. Asegúrate de aturdirle todo el rato para evitar que utilice magias que le mejoren las estadísticas y cuidado con sus ataques: algunos son bastante dañinos.

Tras el combate coge el accesorio **Capucha espectral** del suelo. Espera a que lleguen las 6:00 para volver al Arca y abre el cofre para conseguir la habilidad de **PG Esna total**. »

» DÍA 5 (MARCAS SALVAJES 2ª PARTE, YUSNAAN 3ª PARTE Y LUXERION 4ª PARTE)

Misiones: Pastor chocobo, Recetas del pasado, Medicina milagrosa, Piedad para un maldito, Amistad emplumada, Una cita de ensueño, Pasión enterrada, Las lágrimas del ángel, El regalo perfecto, Nunca cruces la línea, ¡Queremos paz, kupó!, Moguris extraviados, Tendiendo puentes, Expediente oveja, La marca de las Marcas.

Arquetipo 1

- **Equipo:** Sinfonía de la noche, Liberadora de almas, Juno Sospita, Pendientes diablescos, Cinto de carbono.
- **Magias:** Electro+ N2, Guardia firme N2, Atacar N2, Golpe fulmíneo N2.

Arquetipo 2

- **Equipo:** Musa oscura, Cazasombras, Aspid gótico, Blasón de luchador.
- **Magias:** Hielo+ N2, Guardia N1, Atacar N1, AntiCoraza N1.

Arquetipo 3

- **Equipo:** Garbo nocturno, Hacha del creyente, Britomartis, Divisa de mago.
- **Magias:** Piro+ N3, Guardia N2, Aero+ N2, AntiEscudo N1

Usa el Teleportador para ir a la zona Aryas. No te preocupes por congelar el tiempo para realizar los siguientes pasos ya que tienes que dejar que sean las 10:00 para volver a Yusnaan. Habla con la chica del rebaño de ovejas para aceptar la misión **"Pastor chocobo"**. Tendrás que llevar tres ovejas dentro del redil para completarla.

Abre el mapa y ve hacia el sur. Al subir la rampa ve a la izquierda y coge del cofre la **Llave de la espesura**. Dentro de la estructura hay otro cofre con **Piro+ N2**. Sigue recto y usa el chocobo para saltar al otro lado. Conseguirás dos **Manzanas Aryas** y un cofre con el accesorio **Collar fresco** 21. Ve por el camino del suroeste del mapa para abrir un cofre que contiene una **Ficha especial**.

Espera a que sean las 9:00 y habla con el cocinero del campamento para completar **"Receta del pasado"**. Él te entregará un **Guiso místico** que le debes dar al chocobo para que se recupere del todo y conseguir el **trofeo Salvachocobos**.

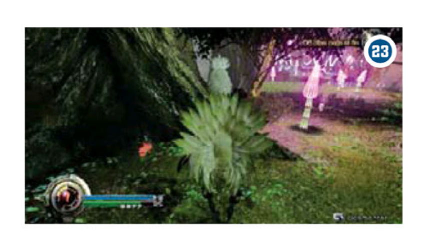
Desde este punto debes darte prisa. Si ves que el tiempo se acerca a las 11:00 congélalo y asegúrate de tener 3 PG antes de completar los siguientes pasos. Ve a la estación para completar misiones de Chocolina, pero asegúrate de **no entregar objetos** que tengan que ver con la misión **"Medicina milagrosa"** si aún no la completaste.

Ahora ve a Jagd. Habla con Cardesia para completar la misión **"Medicina milagrosa"**. Si ya la completaste, ve a Poltae y encontrarás a un hombre tirado en el suelo con el que debes hablar para aceptar la misión **"Piedad para un maldito"**. Usa la tele portación en Jagd para hablar con Cardesia y que te dé una medicina que le tienes que llevar al hombre en menos de cuarenta y cinco minutos del juego para completarla.

Usa la habilidad de Tele portación para ir a Yusnaan. No te preocupes por congelar el tiempo en los siguientes pasos. Deja que el tiempo avance hasta las 15:00 y si aún te quedan cosas por hacer, congélalo. Habla con Chocolina para aceptar nuevas misiones. Ve a las escaleras que llevan a la Villa de la Profecía y espera a que sean las 11:00 para hablar con una chica que tiene ¿? para aceptar la misión **"Amistad emplumada"**.







En esta misión debes encontrar seis Chocobitos. Uno está en la Villa de Profecía, junto a un mecánico que está arreglando la zona central. Busca en la zona tres **Pedazos de estatuas**, sal por el agujero de la pared para encontrar otro Pedazo y sigue hacia la derecha para hablar con un guardia y conseguir el segundo Chocobito. El tercero está en la estatua de Cactilo. El cuarto en un puesto cerca del hombre del sombrero de copa. El quinto en la cafetería bajo el restaurante más alto. El sexto a la izquierda de la estación.

Antes de completar la misión habla con Chocolina para entregar los **cinco pedazos de estatuas** y habla con un hombre que está cerca de las escaleras que te llevan al restaurante más alto para aceptar la misión **"Una cita de ensueño"**.

Ve a completar la misión de los Chocobitos. En la calle de las tiendas que lleva al coliseo verás un puesto ambulante ㉒. Espera hasta las **15:00** y habla con el dueño para comprar unas **Gafas de regalo** por 4000 g y de paso compra la **espada Salvadora** en la tienda de al lado para equipártela en el primer Arquetipo. Al segundo equípale la Liberadora de almas y al tercero el Cazasombras. En la tienda de atuendos compra el de **Guardián silente** para el próximo jefe. Ahora usa el tren para volver a Luxerion. Deberías llegar a la ciudad a las 15:45.

Habla con Chocolina para aceptar misiones. Ve a hablar con el hombre de **"Pasión enterrada"** y entrégale la Estilográfica para completarla. Habla con la niña de **"Las lágrimas del ángel"** para entregarla 1200 g y completarla. A falta de las misiones de Chocolina, **Luxerion queda completada al 100%**.

Usa el tren para volver a Yusnaan. Ve a la zona de la chica de los seis Chocobitos y cuando sean las 19:00 habla con un hombre junto a la garita para aceptar la misión **"El regalo perfecto"**. Entrégale las gafas que compraste para completarla. Ve a la zona del coliseo y habla con un hombre junto a la jaula para aceptar **"Nunca cruces la línea"**. Debes derrotar al enemigo que te propone. El siguiente paso es hablar con la mujer del coliseo para enfrentarte a un Zaltys y conseguir el **Fragmento del coraje**.

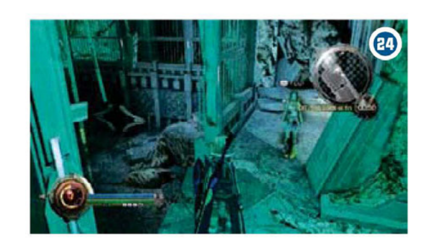
Vuelve al restaurante más alto con el traje de Garbo nocturno para tener la cita con el chico con el que hablaste por la mañana y completar **"Una cita de ensueño"**. Con esto ya **quedaría completado Yusnaan**. Las únicas misiones que podrían quedarte son **"Ensayo y error"** y **"¿Libre albedrío?"**. La primera dependerá de si ya usaste todas las pociones que te dio la alquimista y la segunda la podrás completar al acabar con el Último Gamusino. Te podrían quedar misiones de Chocolina.

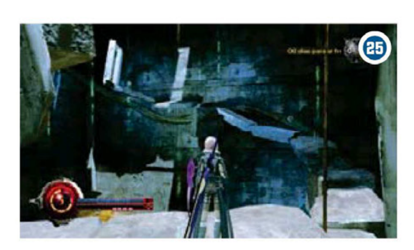
Más o menos deberían ser las 21:00. Ve a Marcas salvajes. Tienes tiempo aunque llegues a las 22:00, pero una vez allí debes congelar el tiempo y acabar con todos los enemigos que puedas para mantener los PG altos.

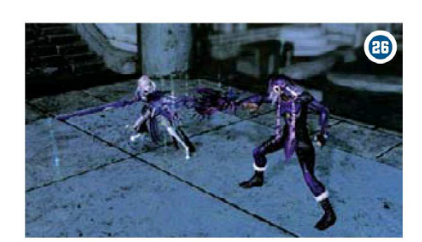
Habla con Chocolina y completa las misiones que puedas. Ve a la puerta que está abierta en el Bosque de Jagd. Verás un cofre sobre una estructura con un **Collar anticonductor**. Vuelve atrás y sigue por la puerta para llegar a la aldea Moguri.

En un recoveco de la aldea encontrarás un **Hongo crimm,** cerca de un cofre con el **Polvo Moguri** ㉓. El accesorio **Epítome de boticario**, está en un cofre, en un saliente. Habla con el Moguri que tiene ¿? para aceptar la misión **"¡Queremos paz, kupó!"**. Acaba con todos los enemigos que atacan el poblado y habla con el alcalde para completarla. Habla con otro Moguri para aceptar **"Moguris extraviados"**. Tu objetivo será buscar a tres Moguris. El primero está al sur de la puerta que está cerrada más al oeste del bosque; el segundo en Jagd y el tercero al sur del claro al que se llega al entrar en el bosque. Habla con el Moguri y listo.

Ahora viaja hasta el Campamento base, habla con la chica para aceptar la misión **"Tendiendo puentes"** y dale los objetos que te pide. Se los llevará al pastor de Aryas. Ve a hablar con él para completarla. »







» **Ve hacia el sur para hablar con una chica** y acepta la misión **"Expediente oveja"**. Debes proteger a unas ovejas mientras dan un paseo. Simplemente vigila los alrededores y acaba con los enemigos que vayan apareciendo. Al terminar el recorrido habla con una de ellas y conseguirás el **Huevo enigmático**.

Ve al primer poblado para coger verduras de la huerta y vuelve a plantar semillas. A estas alturas las plantas del anciano ya deben de haber germinado. Coge cualquiera de ellas para que el anciano te hable y acepta la misión **"La marca de las Marcas"**. Entrégale al menos una verdura de la huerta para completar la misión.

Viaja hasta Poltae. Compra todas las pociones que puedas. Cuando estés listo, usa tu chocobo para llegar hasta el Santuario de la diosa. **Más o menos deben ser las 00:00.** Acabar con el jefe será tu última misión de este día por lo tanto no te preocupes en detener en tiempo pero sí en llegar con 7 PG.

Avanza hasta la sala central para tener una escena y tras ella te avisarán de que en este templo irás perdiendo vida poco a poco, por lo tanto no te entretengas mucho. Ve recto y luego hacia la derecha para encontrar detrás de los escombros un cofre con la habilidad **Ruina+ N2**. Sigue el camino por el templo hasta encontrarte con Yuul. Cuando haga aparecer las primeras plataformas déjate caer para leer el glifo de la derecha y conseguir **Glifos de la diosa** (24). Sigue el camino hasta subir un par de plantas.

De nuevo te encontrarás con Yuul. Aquí te creará dos camino más de plataformas. Según camines por el segundo mira hacia abajo para ver un cofre con la habilidad **Hielo++ N2**. En el siguiente pasillo según avances verás un cofre con el **Libro del renacer**. Después de que Yuul haga aparecer las baldosas en la sala de enemigo YuJinXiang, salta a un saliente para abrir un cofre con **Electro++ N2**.

Sigue el camino hasta llegar a la sala Aesir. Ve a la izquierda para encontrar un texto en la pared que debes examinar para conseguir los **Glifos del caos**. Sigue el camino hasta encontrar a Yuul. Antes de hablar con ella, salta a unas rocas en las que verás dos cofres que contienen la habilidad **Tetraelemento+ N2** y el accesorio **Tiara tetraelemental** (24). En el camino principal encontrarás otro cofre que contiene **Aero++ N2**.

Tras pasar la sala del Bégimo y por las plataformas de Yuul, verás otro cofre con la habilidad **Tetraelemento N2.** Sigue el camino hasta la zona donde te espera el jefe. Antes de llegar **debes preparar los siguientes Arquetipos.** Si usas esta combinación el daño que recibirás en el combate será mínimo y por lo tanto mucho más fácil:

Arquetipo 1
- **Equipo:** Cazadora de la jungla, Salvadora, Juno Sospita, Pendientes diablescos, Epitome de boticario.
- **Magias:** Kagenui N3, Guardia firme N2, Acero hiriente N1.

Arquetipo 2
- **Equipo:** Ciberoficial, Liberadora de almas, Aspid gótico, Capucha espectral, Cinto de carbono.
- **Magias:** Guardia N1, Atacar N1, AntiCoraza N1

Arquetipo 3
- **Equipo:** Guardián silente, Cazasombras, Britomartis, Tiara tetraelemental, Aro de hechicero.
- **Magias:** Piro+ N3, Guardia N2, AntiEscudo N1.

CAIUS BALLARD (25)

Vitalidad: **230.000**
Debilidades: **Depende de su aspecto.**
Puede ser el más difícil de todo el juego aunque si usas los Arquetipos que te hemos indicado y pones un poco de atención al combate podrás acabar con él fácilmente.
Lo primero, fíjate en qué aspecto usa el jefe. Si es Castigador debes usar el Arquetipo 2 y si es Fulminador debes usar el Arquetipo 3. Así recibirás un daño mínimo cuando uses la habilidad de cubrirte. Cuando Caius cambie de aspecto, acuérdate de ir cambiando tú también.
Para quitarle vida debes usar el Arquetipo 1, pero sólo cuando estés seguro de que no va a hacer nada. Céntrate en usar Acero hiriente N1, que en realidad se llamará Tiro artemisa por llevar el atuendo de Cazadora de la jungla, y cuando no te quede BTC, cambia rápidamente al Arquetipo que corresponda para bloquear ataques y espera a que el Arquetipo 1 se recupere para atacar.
El proceso del combate es siempre igual. Simplemente ten paciencia para no fallar los Arquetipos y en el peor de los casos tienes pociones con las que recuperarte en caso de que no llegues a cubrirte o no hayas podido por falta de puntos.

Cuando completes el combate verás una escena y finalmente estarás fuera del santuario. Coge el arma **Venganza del caos** y equípatela en el primer arquetipo.
Deja que pase el tiempo hasta que sean las seis para que acabe el día y vuelvas al Arca. Abre el cofre para conseguir cinco **Sublimitas de bronce**.

DÍA 6 (MARCAS SALVAJES 3ª PARTE, DUNAS DE LA PURGACIÓN 1ª PARTE)

Misiones: **El Grial de Valhalla, Mis hermanos chocobos, Lazos de sangre, Dunas y saqueadores, El precio de las cosas, Saqueadores en ciernes, La prueba de acceso, La morada del Carón, Viejos rivales, Las cuentas al día, La vida de una máquina, Engendro multidimensional, Los frescos de los dioses, A la caza de los esqueletos, El Santo Carón, Entre dunas anda el Katztilio, Los Últimos, Padre e hijo.**

Arquetipo 1

- **Equipo:** Sinfonía de la noche, Venganza del caos, Juno Sospita, Pendientes diablescos, Cinto de carbono.
- **Magias:** Electro+ N2, Guardia firme N2, Atacar N2, Golpe fulmíneo N2.

Arquetipo 2

- **Equipo:** Musa oscura, Liberadora de almas, Aspid gótico, Blasón de luchador
- **Magias:** Hielo+ N2, Guardia N1, Atacar N1, AntiCoraza N1.

Arquetipo 3

- **Equipo:** Garbo nocturno, Salvadora Britomartis, Divisa de mago.
- **Magias:** Piro+ N3, Guardia N2 Aero+ N2 AntiEscudo N1.

Al usar el teleportador elige como destino el punto donde estabas. Ve a la ciudad y habla con el hombre junto a la posada para entregarle los glifos. Examina los **cinco glifos** de la ciudad y vuelve a hablar con él para completar **"El Grial de Valhalla"**.

Ve con el chocobo hasta la estación. Deja que pase tiempo porque la última misión sólo se puede hacer a partir de las 9:00. Acepta más misiones de Chocolina y al salir habla con la chica de la valla. Ve al primer poblado para iniciar la misión **"Mis hermanos chocobos"**. Equípate con los mismos Arquetipos del último jefe y prepárate para luchar contra un **Comechocobos**.

Cuando hayas completado la misión ve al sur para hablar con el chef cuando sean las 9:00 y acepta la misión **"Lazos de sangre"**. Debes hablar con el anciano y con la chica de la huerta. Después vuelve con el chef y listo. **Marcas salvajes estará completada** al 100% y sólo faltarían las misiones de Chocolina. También quedarían algunos cofres con accesorios por la zona Este, pero buscarlos supondría una pérdida de tiempo y no son realmente importantes. Déjalo para más adelante. »

» **Ve al tren y elige como destino las Dunas de la purgación.** Deberías llegar sobre las 11:30. Habla con el oficial ferroviario sentado en el suelo y después con Chocolina para aceptar todas las misiones que tiene. Esta zona del desierto es bastante grande pero en algunos lugares verás unos **Cactilo de color rojo** a modo de estatuas que debes activar para poder Teleportarte entre ellas. Acaba con todos los **Grangach** que veas (sólo salen de día). Son fáciles y cada uno re da 2 PG sin tener que estar en una zona de caos y podrás congelar el tiempo de forma casi infinita. Otro enemigo que debes de tener en cuenta es el **Gigamusino**. Acaba con todos los que veas porque su botín es la **habilidad Bio**.

Abre el mapa y ve hacia la Tumba de mastodontes. Primero ve todo recto para encontrar tres Cactilos rojos. En el camino verás un cofre junto a un edificio con **AntiFe N2**. Más adelante verás una cruz que debes coger para conseguir un **Lábaro del peregrino**, luego sigue hasta llegar al ! de la misión principal.

En Razia, entra en el edificio principal y sube a la planta de arriba para hablar con un niño y aceptar la misión **"El precio de las cosas"**. Abre un cofre en el otro extremo para conseguir el **Códice de Grangach.** Ve a la planta de abajo y habla con un hombre de rojo para aceptar la misión **"La prueba de acceso"**.

Usa el Cactilo para viajar a Cercanías de la ira de dios y luego ve al norte para llegar al tornado. Tendrás que realizar una pelea para hacer que desaparezca y luego vuelve a la ciudad para completar la misión.

Sal del edificio y habla con el hombre de la tienda de objetos para aceptar la misión **"Viejos rivales"**. También examina la luz blanca del suelo para conseguir **Combustible de Bhakti**. Antes de seguir con la misión principal, ve hacia la Cuenca estéril y a los Yermos de Átomo para desbloquear los Cactilo rojos. La tumba de Yermos de Átomo se llama Mastaba, y justo al sur verás una zona blanca que debes examinar para encontrar una **Lupa profesional** y que debes llevarle al niño de Razia para completar la misión.

Usa el Cactilo para ir a la estación y entrega todas las misiones de Chocolina que puedas. Vuelve a usar el Cactilo para ir a la Puerta norte del Templo y habla con un hombre para aceptar la misión **"Las cuentas al día"**, finalmente ve al símbolo ! de la misión principal para llegar a la Puerta este del templo.

Este templo varía dependiendo de la hora. Las puertas estarán cerradas o abiertas dependiendo de si la hora es par o impar. Te iremos indicando las horas de cada puerta para que puedas conseguirlo todo. Sólo te queda por completar esta zona y tienes todo el día para hacerlo. Por cierto, acaba con todos los **Esqueletos** que veas, los necesitarás para otra misión.

Avanza hasta encontrar un Cactilo rojo que activa el transporte al Claustro del sol y al Templo en ruinas. Sigue el camino hasta descender por unas escaleras para llegar a la primera planta. Encontrarás la habilidad **AntiCoraza N2** en la sala de más al suroeste pero sólo si estás en una hora par. Equípatelo. En la sala al norte de la anterior encontrarás otro cofre con **Freno N2** y más arriba otro con el accesorio **Camafeo perlado**, pero tienes que esperar a que sea hora impar para entrar. Baja por la escalera para llegar a otra planta.

En el lado este encontrarás un cofre con el accesorio **Correa blanca**. Acaba con el enemigo que bloquea una sala en el sur y abre el cofre para conseguir el accesorio **Estampa bendita**. Espera a que sea una hora par y ve por la puerta de la izquierda para encontrar un cofre con **AntiEscudo N2** y que debes equiparte. Ve al sur y activa el **cubo rojo** para abrir la puerta por la que debes avanzar.

Sigue todo recto hasta llegar a la Puerta Sagrada, Templo en ruinas. Activa el Cactilo y ve a la puerta que tiene el símbolo ! para ver un vídeo. Si estás escaso de PG, vuelve al desierto y mata Grangachpara recuperarlos.

DUNAS DE LA PURGACIÓN

1. El precio de las cosas
2. La prueba de acceso
3. Viejos rivales
4. Las cuentas al día
5. La vida de una máquina (dentro de la tumba)
6. Engendro multidimensional (dentro de la tumba)
7. A la caza de los esqueletos
8. Los últimos

Vuelve atrás y sigue el camino hasta el Claustro del Santo Árbol. Nada más entrar verás un **Lábaro del peregrino** que debes usar para abrir la siguiente puerta. No la cruces y ve a la izquierda y luego al norte para encontrar otro **Lábaro del peregrino**. En la siguiente sala habla con el robot Bhakti para aceptar la misión **"La vida de una máquina"**.

Vuelve atrás y avanza hasta llegar al largo y ancho pasillo. En la primera sala de la derecha hay otro **Lábaro del peregrino**. La siguiente puerta del pasillo se abre en horas impares y dentro hay un cofre con el **Tomo de la fiereza** y también un **Lábaro del peregrino**. Al final del pasillo activa otro **cubo rojo** para abrir la siguiente puerta.

De momento no avances más en el templo. Vuelve al Cactilo rojo más cercano. Debes ir a las tres **Mastabas del desierto** para conseguir tres **Loseta** y también tres **Combustible de Bhakti**. Cada Mastaba se abre con un Lábaro del peregrino. Al final de cada Mastaba encontrarás la Loseta. Los combustibles están también dentro, menos en la Mastaba de Tumba de mastodontes que estará fuera, en un esqueleto. Aquí también encontrarás un cofre con el **Código de los saqueadores**.

Cuando tengas los combustibles vuelve a usar el Cactilo rojo para ir a la Puerta Sagrada, Templo en ruinas. Ve a las salas del oeste para darle el combustible al robot y síguele. Tendrás que examinar unos esqueletos del suelo. Habla con el robot de nuevo para completar la misión.

Vuelve a seguir el camino por la tumba. Acaba con un Grangach que bloquea un camino. Al fondo de ese camino encontrarás un cofre que contiene el accesorio **Buena elección**.

Salta y no bajes por la escalera. Sigue hacia delante para encontrar otro **Lábaro**. Sube por la escalera y avanza. Déjate caer por la siguiente escalera y coge de un cofre un **Collar embrujado.** Vuelve arriba y ve a la izquierda para encontrar otro **Lábaro**. Ve al oeste de esta planta, y en una sala encontrarás el accesorio **Uña demoníaca** si es hora par. Finalmente ve más al oeste para bajar por otra escalera.

»

» **Si es hora par ve al centro de la planta** para encontrar un Cactilo rojo para activar el teleportador a Claustro del Oro, Templo en ruinas, y en la sala de al lado un cofre con el accesorio **Rosa efímera**. Al sur verás un Cometierra que bloquea el acceso a una sala en la que encontrarás un **Lábaro** y un camino secundario. Espera a que sea hora impar y ve a la zona más al sur de la planta para activar otro **cubo rojo** que abrirá la puerta de salida. Avanza para coger de un cofre el accesorio **Liga satinada** y el **Lábaro**, pero no cruces la puerta.

Vuelve al camino secundario de antes y síguelo hasta una gran sala rectangular. Si es hora impar podrás acceder a una sala con un cofre que se abre con 6 PG y contiene el accesorio **Guantelete del alba**. Activa el **cubo rojo** del fondo para abrir la puerta de salida, pero sube una planta por la escalera de la misma sala.

Al avanzar verás a un hombre. Háblale para aceptar la misión **"Engendro multidimensional"**. Abre el cofre junto a él y coge un **Escarabajo dorado**. Sube por las cajas para abrir otro cofre con el accesorio **Peine de gaviota**. Espera a una hora par y cruza la puerta y acaba con el enemigo. En la siguiente sala abre un cofre con el accesorio **Adorno vendaval** y déjate caer por el hueco.

Avanza por el siguiente pasillo hasta llegar a un cruce y ve al símbolo ! de la misión principal. Tendrás que poner la loseta de las Mastabas antes para conseguir la **Punta de lábaro**. Vuelve al cruce y ve a la izquierda hasta la sala anterior. Aquí cogerás un **Lábaro** que usarás para abrir la puerta de la derecha y activar otro Cactilo rojo. Úsalo para ir a la Puerta Sagrada.

Al noroeste de esta planta encontrarás una cámara donde debes poner otra losa para conseguir el **Cuerpo de Lábaro**. Vuelve a la Puerta Sagrada para seguir por el nuevo camino y pon otra losa en la cámara del fondo para conseguir el **Lábaro de la doncella**. Con los tres lábaros puedes abrir la Puerta Sagrada, pero antes prepárate para la lucha.

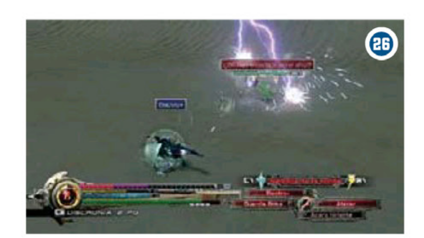
Vuelve a la ciudad. Las tiendas ya están disponibles y si tienes dinero debes comprar la **espada Salvadora**, si aún no la tienes con los dos Arquetipos que no lleven la Venganza del caos. Habla con un hombre en el bar para aceptar la misión **"A la caza de los esqueletos"**. Consiste en matar a Esqueletos hasta el Esqueleto último. Al matarlo dejará caer el arma **Quebrantahuesos**. Equípala en el Arquetipo 2.

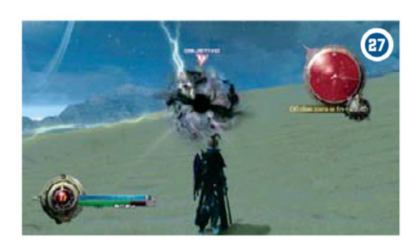
Entre la Tumba de mastodontes y Razia verás una zona a la que aún no fuiste y en la que un tornado bloquea la entrada. Usa uno de los Lábaro del peregrino para acceder a la zona y acaba con el grupo de enemigos para conseguir un **Aritmómetro**. También hay un cofre que se abre usando 4 PG y que contiene el accesorio **Tiara del sol**.

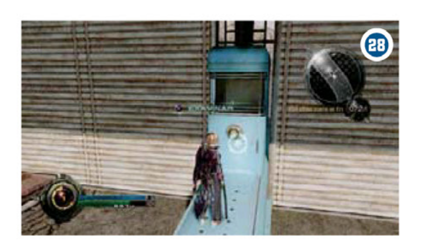
Ve a entregar el objeto al hombre que esta fuera de la Puerta norte del Templo para completar la misión y conseguir el objeto que debes entregar al hombre de la tienda de objetos de Razia para completar su misión.
Por último habla con Chocolina para completar las misiones que puedas. Tras acabar con el jefe volverás a estar sola. Finalmente prepara los Arquetipos de protección mágica y física mencionados anteriormente para luchar contra el jefe.

GRENDEL ❶

Vitalidad: 380.000
Debilidades: Aero.
No uses AntiCoraza ni AntiEscudo a menos que esté aturdido. Empieza con tus ataques más potentes y con la habilidad Aero para aturdirlo. Usa los antis para atacarle. Principalmente tiene cuatro ataques, Onimus y Desastre son de tipo físico. Aliento del odio, Puerta del abismo y Compañía espectral son de tipo mágico. Ten mucho cuidado ya que sus ataques te pondrán todo tipo de antis, así que asegúrate de cubrirte. El resto del combate es igual, no cambia nada. Si ves que te resulta muy complicado por culpa de los antis que te lanza, puedes ponerte el accesorio Liga satinada.







Cuando le derrotes conseguirás el trofeo En busca del Carón perdido. Coge la **Capucha de Gul** del suelo y sal de la sala. Tras el vídeo usa el Cactilio rojo para viajar a la Mastaba de la Cuenca estéril. Desde aquí debes ir al Gran faro. Desactiva el tornado y lucha contra **Katztilio**. Es un combate pesado más que difícil 26 dado que todo le hace 1 de daño. No uses hielo o le curarás toda la vida. Electro y Aero son las mejores habilidades ya que le dañarán varias veces. Al derrotarle conseguirás el **Fragmento de bondad**.

Avanza hasta llegar al faro y habla con un hombre para conseguir la misión **"Los Últimos"**. Abre los cofres normales de la zona para conseguir el accesorio **Katyusha de ángel**, una **Llave del desierto** y el accesorio **Hebilla de plata** del cofre que requiere 4 PG. Con esto ya quedarían **completadas las Dunas de la Purgación** al 100%. Las únicas misiones que te podrían quedar son **"Engendro interdimensional"** y **"Los Últimos"** y algunos cofres con accesorios pero no son realmente útiles. El último paso del día de hoy es ir a hablar con Sazh en las Marcas salvajes para completar la última misión principal del juego.

Gasta tus últimas horas de este día como quieras. Cuando vuelvas al Arca, abre un cofre para conseguir el atuendo **Amazona** y que debes equiparte en el segundo Arquetipo.

DÍAS 7 AL 12 (PREPARACIÓN FINAL)

El punto de destino del Teleportador que escojas es el que más te convenga según quieras hacer unas misiones u otras. Desde aquí está disponible **el primero de los jefes secretos** del juego. Aparece en el Foso del gigante en las Dunas de la Purgación. Verás un portal oscuro 27 y cuando te acerques comenzará el combate. La posición del portal varía según la hora pero siempre está en esa zona. Por mucho que lo intentes **no existe forma de acabar** con el enemigo ahora: espera a jugar en el modo Nueva partida+.

Otra de las novedades está en las tiendas de Liceo. Ahora puedes sublimar tus magias para hacerlas más poderosas a cambio de Sublimitas, que se obtienen de los enemigos.

Estos días son para terminar todas las misiones de Chocolina. Los únicos objetos que no hemos indicado antes de las misiones de Chicolina son los siguientes:

- **Brazal potenciador:** está en el Polígono industrial de Yusnaan. Sólo aparece entre las 11:00 y las 16:00.
- **Pasador:** lo encontrarás en la zona donde luchaste contra el Cíclope, a cualquier hora.

En el día 9 estarán disponibles las 4 últimas misiones de Chocolina. Una de ellas te pedirá 22 Calaveras amarillentas de las que se consiguen al romper las estatuas del templo del desierto. Las otras misiones piden seis objetos que se cogen en el mapa. Cuatro objetos ya están indicados en la guía, los otros son:

- **Credencial de Luxerion:** en el camino que sale de la ciudad por el noroeste, pasado el cementerio. Examina la barrera que bloquea el camino 28.
- **Credencial de las Marcas:** en el camino que va hacia el sureste desde Aryas. Examina la barrera que bloquea el camino.

Para todas las misiones de entregar objetos de enemigos que te queden para estos días debes tener en cuenta que dependiendo de la hora del día aparecerán unos u otros enemigos en la zona, por lo tanto aprovecha cada hora al máximo. »

Al finalizar el día 12 deberías haber acabado 63 misiones principales y 83 de Chocolina. Entonces concéntrate en acabar con los Últimos para obtener las mejores armas y accesorios. Además, la mazmorra secreta del día 13 será mucho más fácil cuantos más hayas matado. Acuérdate de abrir el cofre cada vez que vuelvas al Arca.

DÍA 13 EL CRISOL SUPREMO

El equipamiento depende de los Últimos que hayas derrotado. De cara al jefe final te hará falta tener AntiEscudo, AntiCoraza, Bio y Freno lo más potenciadas posibles.

Arquetipo 1

- **Equipo:** Templanza X, Picadora, Rodela de Lominsa, Pendientes diablescos, Epítome de boticario.
- **Magias:** Electro+ N2, Guardia firme N3, Atacar N4, Acero hiriente N2.

Arquetipo 2

- **Equipo:** Musa oscura X, Quebrantahuesos, Escudo de Gridania, Blasón de luchador, Cinto de carbono.
- **Magias:** Hielo+ N3, Guardia firme N1, Acero hiriente N4, AntiCoraza N3.

Arquetipo 3

- **Equipo:** Garbo nocturno, Venganza del caos, Rodela de Ul'dah, Tiara tetraelemental, Aro de hechicero.
- **Magias:** Piro+ N3, Guardia firme N3, Bio N3, AntiEscudo N3

Sólo tienes 24 horas para completar la mazmorra. No puedes congelar el tiempo, que durante los combates seguirá avanzando. Si te derrotan perderás 1 hora. **La mazmorra secreta consta de 33 pisos.** En los primeros 28 lucharás contra Últimos, pero los que hayas matado ya no aparecerán. En los pisos del 29 al 32 encontrarás cofres con equipo y en la 33 lucharás contra el jefe final.
Cuando mates a un Último te darán a elegir cuántas plantas quieres avanzar. Avanza de 1 en 1 para ir matando a todos.
Si quieres salir de la mazmorra para comprar pociones puedes hacerlo y luego avanzar hasta la planta por la que ibas.

EREKISHGAL

Vitalidad: 7.500.000
Debilidades: Bio.
Empieza usando tus magias más potentes para romperle los dos escudos. Luego lanza Freno y Bio y de nuevo sigue usando las magias para aturdirlo y poder empezar a golpear con ataques físicos.
Es muy importante que nunca deje de tener Bio ya que volverían a activarse los escudos y tendrías que quitárselos de nuevo. Freno es importante aunque no necesario.
Al quitarle más o menos el 50% de vida lanzará un ataque que es mortal. Vamos, que vas a morir al menos una vez.

DÍA 14 FINAL DEL JUEGO

Comenzarás a las afueras de la Catedral de Luxerion. Tienes tiendas de todo tipo. Compra pociones si te hacen falta y compra algunas de las nuevas armas que venden. Cuando estés listo, ve a la catedral y acaba con los guardias. Después avanza para ver un vídeo. Dentro encontrarás nuevos enemigos, Set y Arcángel, aunque son versiones mejoradas de otros enemigos y no tienen versión Última.

Avanza hasta una sala con dos caminos. Primero vea la izquierda para abrir un cofre con el accesorio **Penacho de guerrero**. En la siguiente sala con dos caminos ve todo recto para llegar a otro cofre que contiene el accesorio **Breviario sagrado.** En la siguiente sala vuelve a ir recto para encontrar otro cofre con el accesorio **Pasador de samurái**. Después sigue el camino principal y acaba con una quimera para pasar al Tabernáculo.

En esta zona estará disponible Mogu y podrás comprarle objetos y mejorar habilidades. Debes recorrer cuatro pruebas antes de abrir la puerta que está junto a Mogu y que te lleva al combate final. El orden no importa y son muy sencillas. Entra por una de las puertas y avanza por un par de plantas acabando con los enemigos. En la planta más alta encontrarás cofres con nuevas y poderosas habilidades. Al salir quedará completada la prueba y podrás hacer otra.

Cuando hayas completado las cuatro pruebas vuelve al centro de la sala principal y activa el pedestal para conseguir el **Arma Artema** y el **Escudo Artema**. También desbloquearás el trofeo **Resurgir carmesí**.

Como habrás visto, en esta zona encuentras Jánuman, Wendigo, Sugriva y Quimera aparte de los enemigos ya mencionados antes. Antes de acabar el juego **debes asegurarte de matar al Última** de Sugriva, Quimera y Arcángel para completar el registro de Últimas y completar una misión que dejaste pendiente en la Nueva partida +.

Habla por última vez con Mogu para comprar objetos y preparar tu equipo. Asegúrate de llevar la habilidad Aquiles, AntiCoraza y AntiEscudo que son las únicas que funcionan y también lleva magias de los 4 tipos.

BHUNIVELZE

Vitalidad: 600.000 / 700.000 / 900.000 / 1.050.000
Debilidad: Cambiante.
Este combate tiene 4 fases.
En la primera debes usar tus magias más potentes para aturdirle rápido y golpearte después con ataques físicos. Sólo tiene dos ataques, uno es Gigagavedad y en el otro lanzará su guadaña como un bumerán, así que cúbrete hasta que el arma regrese.
En la segunda fase irá cambiando de elemento y tendrás que ir usando el elemento contrario para hacerle daño y aturdirle y luego realizar ataques físicos. Invocará unas Mónadas que debes destruir rápido para no sufrir daño.
En la tercera fase debes hacer uso de todas las magias sin importar el elemento del jefe. Es más agresivo que en la primera fase e incluso tiene un ataque imparable que se llama Hipernova y que te quitará casi toda la vida.
En la cuarta fase no podrás usar ningún tipo de anti. Debes estar atento para bloquear los ataques y rápidamente usar habilidades para intentar aturdirlo. Esto te puede llevar muchos intentos e incluso tendrás que ir haciendo combos con ataques físicos para que el contador se mantenga. Si te quedan PG no dudes en activar la sincronía y la habilidad Andanada para aumentar tus posibilidades. Una vez que consigas aturdirlo el enemigo caerá en apenas un par de golpes.

NUEVA PARTIDA +

El objetivo principal de la Nueva partida + es llegar hasta el día 7 para acabar con el **jefe secreto**. Una de las principales novedades es que puedes mejorar tus armas y escudos para que sean aún más fuertes usando unos objetos que vende Libraría. Otra de las novedades es que los accesorios que vuelvas a coger se mejorarán. De igual forma, repites todas las misiones mejorarás aún más el personaje de cara a luchar contra el jefe secreto y es algo muy recomendable. Sigue nuestra guía hasta el día 7.

En esta partida también puedes completar la misión del hombre del faro del desierto, que te pedía que acabases con todos los Últimos. Como acabaste con los tres últimos en la mazmorra final, cuando hables con él por primera vez podrás completarla.

El equipo para luchar contra el jefe secreto es el mismo que usaste contra el jefe final sólo que te hará falta tener las armas y escudos mejorados al máximo aparte de las versiones mejoradas de las magias.

DRABOLIK

Vitalidad: 11.000.000
Debilidad: No tiene.
Este combate es contrarreloj, y si no lo acabas a tiempo el jefe se irá.
Debes aturdirlo 4 veces para que todas sus defensas bajen al mínimo. Usa las mismas magias que con el jefe final para aturdirlo y luego todos los golpes físicos que puedas. Cuando se recupere, tendrá una estadística al mínimo y tendrás que repetirlo tres veces más para empezar a quitarle bastante vida y la táctica será la misma.

MISIONES DE CHOCOLINA

Las misiones de Chocolina son misiones secundarias del juego, pero de igual forma debes completarlas para poder llegar hasta el último día de juego y de paso conseguir que tu personaje sea más fuerte. A continuación te listamos las 83 misiones. Los asteriscos indican la dificultad.

LUXERION		
Promesa de venganza *	Pelusa de gamusino x6	80g, Ornamento, Vit +10, Atq físico +1
Un regalo especial *	Cuero rasgado x8	120g, Divisa de rangda, Divisa de leyak, Vit +10, Atq mágico +1
La tela perfecta *	Cristal líquido x3	200g, Mariposa azul, Vit +10, Atq físico +1, Atq mágico +1
Salmos al Altísimo *	Astilla ósea x3	180g, Ala de hada de las nieves, Careta de baile, Vit +10, Atq físico +1
La aberración mecánica *	Bobina de arranque x5	150g, Broche de celebridad, Vit +10, Atq físico +1
Llamada de auxilio ***	Pelusa de gamusino x60 y Cuero rasgado x80	1800g, Cascabel reluciente, Pluma de cristal, Éter, Vit +40, Atq físico +2, Atq mágico +5
La insignia perdida *	Insignia del Bienhechor x1	2000g, Pajarita naranja, Marca de Paals, Vit +10, Atq físico +1, Atq mágico +1
Vinculo fraternal **	Pluma de dragón x1	800g, Horquilla de pluma azul, Insignia negra de Gadot, Vit +20, Atq físico +2, Atq mágico +1
Engrasando junturas **	Aceite extrarrefinado x1	700g, Hélice azul, Pasador de estrella, Vit +20, Atq físico +2, Atq mágico +1
El garrote salvador **	Colmillo mellado x10	500g, Blasón de los Vigilantes, Vit +20, Atq físico +2
Pinceles mágicos ***	Astilla ósea x10, Pluma de dragón x8	1400g, Broche de señora, Helado de fresa, Vit +30, Atq físico +2, Atq mágico +4
Bestias heréticas ***	Aceite extrarrefinado x5, Cristal liquido x10	1300g, Sirena antirrobo, Barba señorial, Vit +30, Atq físico +4, Atq mágico +2
Ronda nocturna ***	Colmillo mellado x10, Bobina de arranque x15	1200g, Insignia de piloto, Placa de piloto de pruebas, Vit +30, Atq físico +4, Atq mágico +2
YUSNAAN		
Tejemanejes alquímicos *	Bobina de éter x3	150g, Candado plateado, Vit +10, At físico +1
Trompetera mayor *	Aguijón de latón x10	400g, Cono de fiesta de chino, Helado de ron con pasas, Vit +20, Atq mágico +2
El cóctel épico *	Gelatina diáfana x4	200g, Sirena de alarma, Vit +10, Atq mágico +1
Por mucho tiempo que pase... **	Pasador x1, Reloj de bronce x1	800g, Sombrilla sentimental, Marca de Lindzei, Vit +20, Atq físico +2
La chocobella y el joven *	Número de teléfono x1	400g, Afro y chocobito rojo, Afro y chocobito azul, Vit +10, Atq mágico +1

Fuente espiritual *	Hueso quebrado x3	180g, Alas de náyade, Vit +10, Atq físico +1
Carmesí definitivo **	Escama de dragón x1	600g, Tatuaje negro de Lebreau, Tatuaje verde de Lebreau, Vit +10, Atq mágico +2
Buscaminas **	Cohete sin usar x1	900g, Gafas de sol vistosas, Marca Talleres Tormenta, Vit +20, Atq mágico +2
Reconstrucción *	Pedazo de estatua x5	500g, Bigote poblado, Vit +10, Atq físico +1
A invocar se ha dicho **	Huso quebrado x5, Aguijón de latón x10	600g, Cuerno, Asta, Vit +20, Atq mágico +2
La medicina milagrosa **	Ojo de cíclope x1	700g, Trébol de cuatro hojas. Árbol adornado, Vit +20, Atq físico +2
Magia a la magia ***	Cojinete radial x30	1300g, Bombilla, Guitarra azul, Vit +30, Atq físico +4, At mágico +2
Eterno buscador ***	Escama de dragón x5, Ojo de cíclope x5	1200g, Penacho de brujo tribal, Barba de santo, Vit +30, Atq físico +4, Atq mágico +2
Sed de gloria ***	Cojinete radial x10, Bobina de éter x15, Gelatina diáfana x30	1600g, Anillo de gnomo, Hélice roja, Éter, Vit +40, Atq físico +2, Atq mágico +5
MARCAS SALVAJES		
Una flor al sol *	Brote de alba x3	250g, Flor carmesí, Vit +10, Atq físico +1
Flor a la luz de la luna *	Brote del ocaso x5	400g, Flor celeste, Árbol blanco, Vit +10, Atq mágico +1
El misterio del chocompiñón **	Chocompiñón x10	600g, Minichocobo rojo, Minichocobo azul, Vit +20, Atq mágico +2
Naturaleza verde sin verduras *	Semilla de verdura x10	300g, Diseño floral, Sartén, Vit +10, Atq mágico +1
Si pudiera olvidar *	Gelatina colorida x8	120g, Mariposa amarilla, Mariposa del ocaso, Vit +10, Atq mágico +1
Agradecimientos *	Gelatina enigmática x3	240g, Lazo celeste, Lazo rosa, Vit +10, Atq mágico +2
Por el futuro **	Chip PMA x1	700g, Placa de oficial PSICOM, Blasón de Milicia de Tierra, Vit +20, Atq físico +1, Atq mágico +1
El desafío del cazamonstruos **	Vello musgoso x2	800g, Minichocobo negro, Minichocobo púrpura, Vit +20, Atq físico +2, Atq mágico +1
La piel del tambor *	Piel verde x6	180g, Insignia roja de Gadot, Barba de marinero, Vit +10, Atq físico +1
Voces del barranco *	Costilla de simio x10	200g, Gorro de fiesta, Cono de fiesta de chica, Vit +10, Atq físico +2
Chocobos famélicos *	Verdura gysahl x5	500g, Minichocobo dorado, Minichocobo plateado, Vit +10, Atq físico +2
Escalope de topo *	Topo del risco x10, Chocompiñón x3, Seta iriscente x2	800g, Sombrilla radiante, Marca Farmacia Unicornio, Vit +10, Atq físico +2
Como moscas a la miel *	Babosa gustosa x12	120g, Blasón de Tropa médica, Vit +10, Atq físico +1

Chocobos en las últimas **	Chocoborius x1, Ungüento canino x1	1000g, Afro y chocobito negro, Afro y chocobito lila, Vit +20, Atq físico +2, Atq mágico +1
Operación **	Costilla de simio x15, Piel verde x15	600g, Galón de plata, Medalla de bronce, Vit +20, Atq físico +2, Atq mágico +1
Una petición privada **	Gelatina colorida x20, Gelatina enigmática x10	700g, Sombrilla veraniega, Tatuaje rosa, Vit +20, Atq físico +2, Atq mágico +1
Ruego de Mogulina *	Espora de dríade x10	300g, Escudo verde de NORA, Escudo celeste de NORA, Vit +10, Atq físico +1, Atq mágico +1
Juntas crecen mejor *	Brote del alba x8, Brote del ocaso x6	750g, Flor blanca, Flor rosa, Vit +10, Atq mágico +2
Mogutxo el pedigüeño	Guiso místico x1	850g, Mochila rosada, Afro y chocobito blanco, Vit +20, Atq físico +1, Atq mágico +2
Un nuevo abono *	Engrudo x5	200g, Árbol tropical, Barba de sabio, Vit +10, Atq mágico +2
Chocobo contra comechocobos ***	Vello musgoso x8	1300g, Chocobito rojo, Chocobito azul, Vit +30, Atq físico +4, Atq mágico +2
El ingrediente base del licor supremo ***	Espora de driade x10, Engrudo x20, Babosa gustosa x50	1500g, Chocobito púrpura, Chocobito negro, Éter, Vit +30, Atq físico +3, Atq mágico +5
Carta a los moguris magos *	Verdura gysahl x3, Verdura tantal x2, Verdura sylkis x1	900g, Horquilla de pluma rosa, Mochila de piel de dragón, Vit +10, Atq mágico +2
Mejoras de calidad **	Colmillo siniestro x1	650g, Bigote de shogun, Barba de ministro, Vit +20, Atq físico 3
Divina redención ***	Colmillo siniestro x5, Chip PMA x5	1600g, Alas de Cie'th, Divisa de bégimo, Vit +30, Atq físico +4, Atq mágico +2
DUNAS DE LA PURGACIÓN		
Una flor en el desierto **	Rosa del desierto x1	700g, Galón aéreo PSICOM, Vit +20, Atq físico +1, Atq mágico +2
Expedición *	Escama seca x3	200g, Macuto de Long Gui, Vit +10, Atq físico +1
Todo por mi hijo **	Cactilo de juguete x1	500g, Cactilo en miniatura, Helado de menta, Vit +20, Atq mágico +3
Contrabando *	Pelusa de gigamusino x8	240g, Tatuaje arcoiris de Lebreau, Tatuaje tribal, Vit +10, Atq mágico +10
El precio del poder *	Muela de difunto x5	200g, Encomienda de PSICOM, Vit +10, Atq físico +1
El precio del poder II **	Muela de difunto x20	600g, Galón armado PSICOM, Vit +20, Atq físico +2, Atq mágico +1
Ambrosía arcana **	Trozo de tinaja x10	500g, Pajarita amarilla, Marca de koyokoyo Vit +20, Atq físico +1, Atq mágico +2
Reforzando la seguridad **	Cascara orgánica x1	700g, Galón de PSICOM I, Tirita, Vit +20, Atq físico +1, Atq mágico +2

¡Lagarto, lagarto! *	Cola de reptil x3	400g, Cabeza de calabaza, Vit +10, Atq físico +1
Lagarto con fundamento **	Cola de reptil x20	1600g, Barba de maestro, Bigote noble, Vit +20, Atq físico +2, Atq mágico +1
Orgullo y obstinación *	Calavera amarillenta x3	300g, Placa de Oficial del Aire, Galón de rescate PSICOM, Vit +10, Atq mágico +1
Orgullo y obstinación II *	Calavera amarillenta x5	500g, Insignia azul de Gadot, Gafas de caballero oscuro, Vit +10, Atq físico +1
Orgullo y obstinación III **	Calavera amarillenta x20	1500g, Bastón de juguete, Guitarra blanca, Vit +20, Atq físico +1, Atq mágico +2
Tecnología bandida ***	Carcasa orgánica x5, Cactilio de juguete x5	1300g, Guitarra eléctrica, Hélice amarilla, Vit +30, Atq físico +2, Atq mágico +4
Guiles fáciles	Cola de reptil x5	800g, Bigote castaño, Bigote de mayordomo, Vit +10, Atq mágico +2
Limpieza del desierto ***	Rosa del desierto x10, Escama seca x30	1700g, Pétalo de cristal, Éter, Vit +40, Atq físico +5, Atq mágico +2
Ofrenda a la estatua **	Lábaro del peregrino x3	600g, Chistera celeste, Vit +10, Atq mágica +1
Identidad **	Pelusa de gamusino x10, Trozo de tinaja x5	600g, Gorra celeste, Escudo de NORA, Vit +20, Atq mágico +3
GENERAL		
Regreso a las alturas **	Giroscopio averiado x1	1300g, Llave de cuerda dorada, Afro, Vit +20, Atq físico +2, Atq mágico +1
El reto de la joven *	Prueba de coraje x1	600g, Medalla de plata, Vit +10, Atq mágico +1.
Recuerdo olvidado*	Dije violeta x1	800g, Flor púrpura, Vit + 10, Atq físico +1
Un trabajo único *	Brazal potenciador x1	800g, Llave de cuerda plateada, Vit +10, Atq físico +1
En busca de la aldea moguri **	Polvo moguri x1	1000g, Alas de hada de las flores, Vit +20, Atq físico +2, Atq mágico +1
Últimas voluntades *	Marco anticuado x1	800g, Estrella de cristal, Vit +10, Atq físico +1
La llave de su corazón *	Ficha especial x1	No tiene recompensa
Ver el amanecer *	Lapislázuli x1	700g, Gafas de sol resultonas, Vit +10, Atq mágico +1
Verdad escondida **	Códice prohibido x1	1200g, Chocobito plateado, Vit +20, Atq físico +1, Atq mágico +2
Resquicios del pasado **	Escarabajo dorado x1	1400g, Ancla dorada, Macuto de adamantaimai, Vit +20, Atq físico +1, Atq mágico +2
Gran calzada transitable *	Credencial de Luxerion x1, Credencial de las Marcas x1	800g, Hoja de Ul'dah, Rodela de Ul'dah, Vit +10
Gran calzada transitable II **	Llave de la espesura x1, Llave del desierto x1	1200g, Bracamarte de Gridania, Escudo de Gridania, Vit +20, Atq físico +2, Atq mágico +1
Gran calzada transitable III **	Juramento de los mercaderes x1, Código de los saqueadores x1	1200g, Alfanje de Lominsa, Rodela de Lominsa, Vit +20, Atq físico +1, Atq mágico +2

LOS TROFEOS DE LIGHTNING RETURNS

TROFEO DE PLATINO

• LUZ INCOMBUSTIBLE (SECRETO).

Por haber alcanzado todos los trofeos y haber alcanzado la perfección.

Este trofeo se desbloqueara automáticamente cuando hayas conseguido todos los demás trofeos del juego.

TROFEOS DE ORO

• AZOTE DE BESTIAS (SECRETO)

Por haber completado el Crisol Supremo y haber traspasado todo límite humano.

El Crisol Supremo es la mazmorra secreta del juego. Sólo esa disponible durante el día 13 y para llegar a ella debes haber completado todas las misiones principales y también bastantes de las secundarias para que el tiempo se alargue hasta el día 13.
Si quieres más información al respecto sobre el Crisol Supremo mira en el apartado correspondiente de la guía.

• ATUENDO DE DESTRUCCIÓN (SECRETO).

Por haber conseguido un atuendo que alberga la magia destructiva suprema.

Para conseguir ese trofeo debes completar todo el Crisol Supremo. No importa si ya eliminaste a algún Último fuera de la mazmorra, tu objetivo será ir pasando planta por planta, aunque no aparezca el Último, y finalmente acabar con el jefe secreto.
Al acabar el combate tendrás una escena y en ella conseguirás el atuendo del trofeo.

• RESURGIR CARMESÍ (SECRETO).

Por haber insuflado nueva vida a una hoja quebrada y haberle devuelto su verdadero poder.

Este trofeo sólo lo puedes conseguir en el día 14 cuando llegues a la última zona del juego. Para conseguirlo debes completar cuatro pruebas en esa última zona. Si quieres más información al respecto mira el apartado del día 14.

• LOS ALBORES DE TU MUNDO (SECRETO).

Por haber derrotado al dios supremo y guiar a los humanos a una nueva tierra.

Se consigue automáticamente en el transcurso del juego.

• MATADRAGONES DEL DESIERTO (SECRETO).

Por haber acabado con Drakolik, el maléfico saurio de las Dunas de la Purgación.

Este trofeo no es posible conseguirlo durante la primera partida. Asegúrate de completar tu primera partida en cualquier dificultad para desbloquear el modo Nueva partida+ y así poder mejorar las armas y escudos para poder tener una oportunidad contra el jefe. Si quieres más información al respecto debes mirar el apartado de Nueva partida+ de la guía.

TROFEOS DE PLATA

• REDENTOR MISERICORDIOSO.

Por haber completado 25 misiones del Redentor de almas. Las misiones de Redentor de almas son las misiones principales y secundarias del juego. En total existen 65 y en la guía indicamos como completadas todas.

• RECOLECTORA DE ESENCIAS.

Por haber desplegado valor y conseguir 50 esencias de almas.

Las esencias de almas son unas bolas moradas que aparecen en las zonas de caos a lo largo de la aventura. La primera vez que las consigues es durante la misión “El engendro del caos” durante el día 2. Las zonas del caos aparecen en todas las zonas del mundo a ciertas horas y de forma aleatoria. En cada zona del caos suelen aparecer entre 1 y 3 esencias de almas.
Ten en cuenta que para conseguir el trofeo Apotecaria mítica debes entregar 50 esencias de almas en total, así que no te andes con remilgos y coge todas las que puedas cada vez que las veas.

• HEROÍNA ÉPICA.

Por haber alcanzado la victoria en batalla en 500 ocasiones.

Este trofeo lo conseguirás en tu primera partida simplemente con el transcurso de las misiones.

• GOLPE CRÍTICO.

Por haber causado una cantidad de daños que excede toda lógica.

Este trofeo lo puedes conseguir en la primera partida, aunque es algo complicado y requiere una táctica demasiado exacta. Nuestra recomendación es que no te preocupes por el hasta llegar a la Nueva partida+ donde una de las características del modo es que podrás hacer ataques con daño superiores a 99.999, que es lo que pide el trofeo. Cuando tengas mejorada el Arma Artema que consigues al final de la primera partida lo conseguirás fácilmente.

• APOTECARIA MÍTICA (SECRETO).

Por haber obtenido un elixir.

Este logro hace referencia a la misión "El engendro del caos del día 2". En esa misión debes entregar unas Esencias de almas para completarla. Para conseguir este trofeo debes entregar 100 de esas esencias y debes entregarlas todas en una sola partida, que es lo verdaderamente complicado. Tienes que coger todas las que puedas cada vez que aparezcan en las zonas de caos.

• ÁNGEL EXTERMINADOR (SECRETO).

Por haber derrotado a diez Últimos y provocar la extinción de sus especies.

En el apartado Enemigos Últimos detallamos la información sobre que son estos enemigos. De las 65 misiones que tiene el juego, en dos de ellas te piden acabar con dos Últimos concretos, por lo tanto se podría decir que lo conseguirás de forma automática si quieres completar todas las misiones.

• 13 + 1 (SECRETO)

Por haber conseguido lo impensable y prolongar la vida del mundo un día más con el poder del Nimbo.

Se consigue automáticamente en el transcurso del juego, así que no debes preocuparte.

TROFEOS DE BRONCE

• VÍA DE REDENCIÓN.

Por haber completado cinco misiones del Redentor de almas.

Ver trofeo Vía de redención.

• EL CHACACHÁ DEL TREN.

Por haber viajado por todas las rutas del monorraíl de Nova Chrysalia.

Debes realizar los siguientes viajes en tren para conseguir desbloquear el trofeo:
Luxerion (Norte) ->Yusnaan ->Luxerion (Norte).
Luxerion (Sur) -> Marcas salvajes -> Dunas de la Purgación -> Marcas salvajes ->Luxerion (Sur).

• UN MUNDO EN LA MOCHILA.

Por haber recorrido las cuatro regiones que conforman Nova Chrysalia.

Ver trofeo El chacachá del tren.

• TÚ SÍLBAME.

Por haber completado 25 misiones del Tablón de los ruegos.

El juego tiene un total de 83 misiones de Tablón de los ruegos. Las misiones debes aceptarla de Chocolina que está junto al tablón de cada ciudad. Existen misiones de dos tipos: entregar partes de enemigos y entregar objetos que están repartidos en el mapa. El juego te dice los enemigos que debes matar y nosotros en la guía te indicamos la localización de todos los objetos que te harán falta.

• APRENDIZ DE ARMERO.

Por haber mejorado por primera vez un arma.

Para obtener este trofeo, mira la información relativa al trofeo Escudera de leyenda.

• ESCUDERA NOVATA.

Por haber mejorado por primera vez un escudo.

Para obtener este trofeo, mira la información relativa al trofeo Escudera de leyenda.

• PRINCIPIANTE DE LA SÍNTESIS.

Por haber sintetizado por primera vez habilidades.

Para obtener este trofeo, mira la información relativa al trofeo Sabia de la síntesis.

• FORJADORA NOVEL.
Por haber mejorado un accesorio por primera vez.
Para obtener este trofeo, mira la información relativa al trofeo Forjadora profesional.

• ESTILISTA EN PRÁCTICAS.
Por haber personalizado un arquetipo por primera vez.
Lo consigues de forma automática durante un tutorial en las primeras horas de juego, así que tranquilo.

• DISEÑADORA EN CIERNES.
Por haber cambiado los colores de un atuendo por primera vez.
Este trofeo lo puedes conseguir en las primeras horas de juego. Entra en el menú principal, Arquetipo, elige cualquiera de ellos y pulsa cuadrado para entrar en el menú donde podrás personalizar los colores del traje. Hazlo y el trofeo será tuyo.

• MAESTRA DEL ACERO.
Por haber mejorado armas 30 veces.
Este logro sólo lo puedes conseguir jugando en el modo Nueva partida+ cuando ya hayas completado el juego por primera vez.
Al empezar esa nueva partida recibirás un tutorial en el que te explican cómo mejorar las armas usando unos nuevos objetos que vende Libraría. Son bastante caros, por lo que para llegar a mejorar las 30 armas necesitarás mucho dinero.

• ESCUDERA DE LEYENDA.
Por haber mejorado escudos 30 veces.
Para obtener este trofeo, mira la información relativa al trofeo Maestra del acero.

• SABIA DE LA SÍNTESIS.
Por haber sintetizado habilidades 30 veces.
Este logro lo puedes conseguir durante tu primera partida. Sólo tienes que acudir a una tienda de Liceo para recibir el tutorial sobre cómo mejorar habilidades. Después, simplemente deberás realizar 30 sintetizaciones a lo largo de todas tus partidas.

• FORJADORA PROFESIONAL.
Por haber mejorado accesorios 30 veces.
Este logro solo lo puedes conseguir jugando en el modo Nueva partida+ y no hace falta que sea habiendo completado el juego.
Durante tu primera partida debes conseguir todos los accesorios que puedas. En la guía hemos detallado la localización de unos 60 sin contar los que se consiguen al acabar con los Últimos.
Cuando juegues en la Nueva partida+ y consigas de nuevo un accesorio que ya tenías de la primera partida, este accesorio se mejorará de forma automática. Asegúrate de coger por lo menos 30 en la primera partida y de volver a coger esos 30 en la Nueva partida+. De este modo los mejorarás sin problemas.

• ESTILISTA DIVINA.
Por haber conseguido 30 atuendos.
Los atuendos se pueden conseguir de muchas maneras distintas durante el juego. Algunos se consiguen de misiones, otros se encuentran en cofres y otros se pueden comprar en tiendas. En la guía vienen indicados todos los atuendos que puedes encontrar, menos los de las tiendas, dado que en realidad son un gasto de dinero pero seguramente debas comprar alguno para conseguir el trofeo.

• HEROÍNA LETAL.
Por haber alcanzado la victoria en batalla en 100 ocasiones.
Para obtener este trofeo, mira la información relativa al trofeo Heroína épica.

• HEROÍNA CLÁSICA.
Por haber alcanzado la victoria en batalla en 300 ocasiones.
Para obtener este trofeo, mira la información relativa al trofeo Heroína épica.

• CORONA DE PAJARITOS.
Por haber dejado aturdidos a enemigos en 50 ocasiones.
Al principio del juego te enseñan el tutorial sobre como aturdir a los enemigos. Es una táctica básica del juego y que debes aprender rápidamente para poder avanzar con facilidad. Cuando hayas realizado 50 aturdimientos conseguirás el trofeo.

• EL MILAGRO QUE TRAE LA LUZ.
Por haber consumido 50 PG con los dones divinos.
Los PG son los puntos que ganas tras cada combate y que puedes usar para activar la discronía, congelar el tiempo, usar la magia de curarte o Teleportarte entre lugares entre otras habilidades, por lo que su importancia es notable. Cuando hayas gastado 50 PG conseguirás el trofeo. Vamos, que lo lograrás sin darte cuenta.

• EN BUEN MOMENTO.
Por haberte defendido con precisión.
En los primeros combates de la aventura te enseñan a cómo cubrirte de los ataques enemigos. Un movimiento muy útil. Si consigues realizar un bloqueo justo cuando te van a golpear, el enemigo quedará automáticamente aturdido y desbloquearás el trofeo.

• ADVENIMIENTO DEL REDENTOR (SECRETO)
Por haber aprendido lo esencial sobre el mundo y dar los primeros pasos como enviada del Altísimo.
Desbloquearás este trofeo automáticamente en el transcurso del juego.

• UN FUTURO PARA LAS DOS (SECRETO)
Por haber arrojado luz sobre los enigmas de Luxerion.
Desbloquearás este trofeo automáticamente en el transcurso del juego.

• REINA DEL FOSO (SECRETO)
Por haber conseguido diez victorias en la palestra de Yusnaan.
Para conseguir este trofeo debes viajar a Yusnaan, ir al Desolladero (el coliseo) y conseguir diez victorias en cualquiera de los combates que allí te ofrecen.
Cada combate te hace perder diez minutos de tu precioso tiempo, por lo tanto es mejor dejarlo para los días del 7 al 12, cuando tengas tiempo de sobra y así no malgastar minutos.

• SALVACHOCOBOS (SECRETO)
Por haber cuidado del chocobo blanco en las Marcas salvajes y ayudarlo a recuperarse por completo.
Desbloquearás este trofeo automáticamente en el transcurso del juego.

• EL HÉROE VUELA LIBRE (SECRETO)
Por haber brillado con luz propia en la obra de Yusnaan y salvar al Patrón.
Desbloquearás este trofeo automáticamente en el transcurso del juego.

• VALEDOR DEL CAOS (SECRETO)
Por haberte adentrado en el caos supremo del santuario de las Marcas salvajes.
Desbloquearás este trofeo automáticamente en el transcurso del juego.

• CAZALAGARTOS (SECRETO)
Por haber cazado 30 lagartos en las Dunas de la Purgación.
Las Dunas de la Purgación es la última zona del juego que visitas. Por todo el mapa verás unos pequeños lagartos a los que puedes atacar con tu arma. Cuando hayas cazado a treinta conseguirás el logro.

• EN BUSCA DEL CARÓN PERDIDO (SECRETO)
Por haber recorrido las ruinas de las Dunas de la Purgación y encontrar su tesoro ancestral.
Desbloquearás este trofeo automáticamente en el transcurso del juego.

• PADRE, HIJO Y CHOCOBITA (SECRETO)
Por haber recuperado la sonrisa perdida de un padre y su tesoro más importante: su hijo.
Desbloquearás este trofeo automáticamente en el transcurso del juego.

• HERALDO DE LA MUERTE (SECRETO)
Por haber abatido a un Último, el único espécimen vivo de una raza de monstruos.
Los Últimos, como su propio nombre indica, son el último ejemplar de un enemigo. Lo conseguirás tarde o temprano, así que no te obsesiones con el tema.



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 184